11 2005

PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS

Ausgabe 145

€ 4,99

Österreich € 5,75
Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

MAN!AC DVD

# MAN!AC

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

DVD






unzensiert • ab 16
144 Minuten Laufzeit

## Need for Speed Most Wanted

Preview: Illegale Straßenrennen mit Adrenalin-Garantie

King Kong


PREVIEW

Far Cry Instincts


XXL-TEST

Shadow of the Colossus


PREVIEW

71 Spielevideos auf DVD

u.a. Onimusha: Dawn of Dreams, Okami, Extended: Atari Lynx

Hier klebte der MAN!AC Games Guide 2005. Fehlt die Beilage? Dann wendet Euch an: guide2005@maniac.de

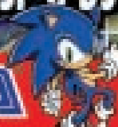
## MAN!AC GAMES GUIDE 2005



über 1250 getestete Spiele für Playstation 2, Xbox, Gamecube, PSP & DS

Ein MAN!AC-Sonderheft supported by







## MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Im Heft und auf DVD: XXL-Test der knallharten Prügel-Action • grandioser Zweispieler-Modus

ENTHÜLLT

## REVOLUTION CONTROLLER

Innovativ: So spielt Ihr auf Nintendos NextGen-Konsole





## METAL GEAR SOLID 4

Exklusiv für PS3: Sensationelle Bilder und Infos

2 RIESEN POSTER



MEIN IST DIE RACHE.

ERKENNST DU MICH? ICH BIN DEIN GRÖSSTER ALBTRAUM.
NACHTRAGEND UND GEREIZT! GLAUB MIR, VERZEIHEN IST WAS FÜR VERLIERER,
ICH KRIEG DICH, ICH MACH DICH FERTIG.
ICH BIN DAS BÖSE IN DEINEM RÜCKSPIEGEL.
EIN STÄHLERNER KUSS, EIN VERNICHTENDER STOSS – IMMER UND IMMER WIEDER.

# BURNOUT™ REVENGE

















Criterion GAMES



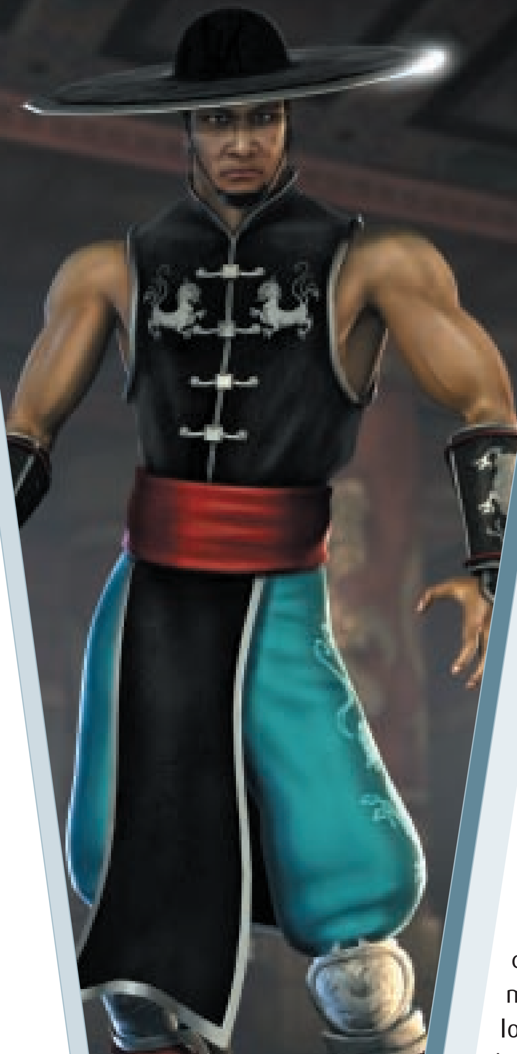




RENNSPIEL DES JAHRES 2005

www.electronic-arts.de



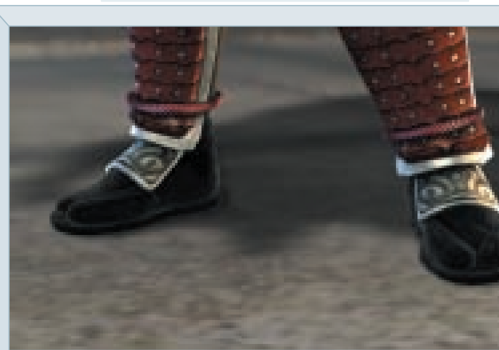


# VIVE LA REVOLUTION?

Jetzt ist sie endlich aus dem Sack, die geheimnisvolle, bislang nur in fiktiven Fan-Entwürfen existierende Katze... Verzeihung, Controller-Innovation. Im Klartext: Nintendo enthüllte auf der diesjährigen Tokyo Game Show das Konzept der Steuereinheit für ihre NextGen-Konsole (siehe Seite 26). Viel wurde seit der Ankündigung der 'revolutionären Mensch-Spiel-Schnittstelle' spekuliert und diskutiert. Die Mutmaßungen reichten vom Pad mit DS-inspirierten Touchscreen bis hin zum Virtual-Reality-Helm. Das Ergebnis, eine schlanke Fernbedienung, die Bewegungen dreidimensional ins Spiel überträgt und mit diversen Anbauteilen auch zu einem mehr oder weniger traditionellen Controller umfunktioniert werden kann, entzweit die Zockerwelt.

Schlägt das Emotions-Barometer in Richtung Enttäuschung aus, ist vom 'Untergang Nintendos' die Rede oder es fallen Kommentare wie "Wie soll ich denn damit steuern?" Die Befürworter-Fraktion dagegen lobt den Mut zur Veränderung und stellt das neuartige Spielgefühl in den Vordergrund, das mit dem Revolution-Controller Wirklichkeit wird. Egal auf welche Seite man sich schlägt: Fakt ist, dass Nintendo mit dem 'In die Hand nehmen und loslegen'-Konzept neue Käuferschichten anpeilt. Jemand, der noch nie ein herkömmliches Pad in der Hand gehabt hat, ist beim Erstkontakt überfordert – schließlich nutzt das Gros der Spiele die volle Button-Palette der Controller. Selbst für Profis bedeutet das eine gewisse Einarbeitungszeit, bis alle Kontrollen richtig flutschen. Ein simples, für jeden verständliches Eingabe-/Steuerkonzept könnte der erste Schritt in Richtung Verbreiterung der Spielerbasis sein – das, was sich Software-Industrie und -Entwickler schon lange herbeisehnen. Außerdem: Wer braucht schon drei technisch und konzeptionell austauschbare Konsolen?

Fakt ist aber auch, dass sich Nintendo mit dem Revolution auf eine schmale Gratwanderung begibt. Multiplattform-Entwicklungen, wie sie bei vielen Drittherstellern zurzeit gang und gäbe sind, werden künftig komplizierter – im schlimmsten Fall erscheint "Spiel XYZ" dann eben nicht für Big Ns NextGen-Maschine. Um die innovativen Steuermöglichkeiten des Revolution auszureizen, bedarf es neuer Herangehensweisen, was wiederum erhöhten Personaleinsatz erfordert. Welcher Software-Hersteller kann und will sich das bei den enorm gestiegenen Entwicklungskosten für PS3 und Xbox 360 leisten? Ob sich für die eben genannten Konsolen in Arbeit befindliche Spiele so einfach für Revolution umsetzen lassen, wie Nintendo-Präsident Satoru Iwata in einem Interview behauptet, muss sich erst herausstellen. Wie dem auch sei: Die MAN!ACs freuen sich auf das neue interaktive Erlebnis via Revolution, ebenso wie auf traditionelle Kost mit PS3 und Xbox 360. Es lebe die Vielfalt!



"Mortal Kombat: Shaolin Monks" (Midway, 2005)

## MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

**Cybermedia Verlag**
**Meinung des Monats**
**Wallbergstr. 10, 86415 Mering**

Einsendeschluss ist der 4. November 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Das Geheimnis des Revolution-Controllers ist gelüftet.
Welchen Eindruck habt Ihr von dem ungewöhnlichen Steuergerät?

### MAN!AC-MEINUNG NR. 37

- Ⓐ Das Ding floppt: So einen Fernbedienungs-/Bewegungserkennungs-Schnickschnack brauche ich nicht.
- Ⓑ Interessant: Werde den Controller auf jeden Fall ausprobieren und mir dann eine Meinung bilden.
- Ⓒ Genial: Damit öffnet Nintendo eine Tür in neue Videospiel-Welten!

**Ich besitze**
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

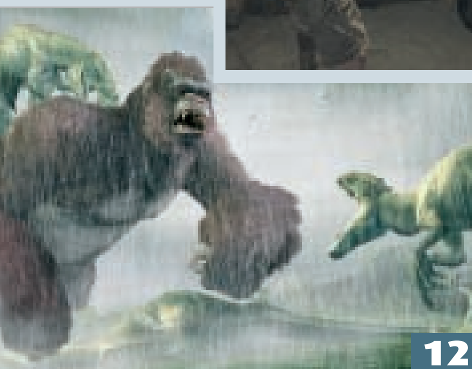
**Ich kaufe mir**
○ PS3 ○ Xbox 360 ○ Revolution

# INHALT

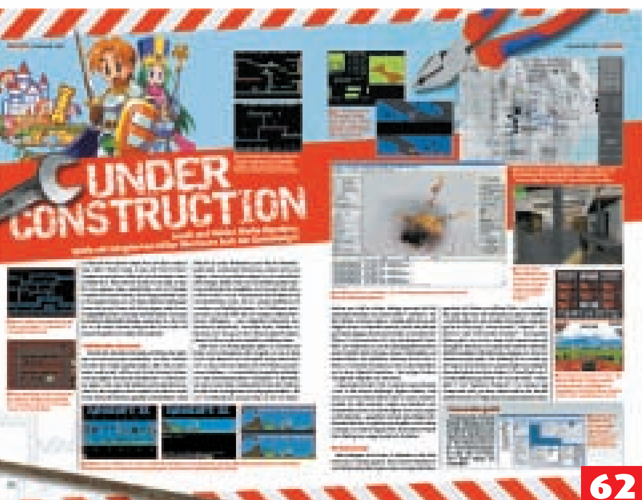





8 Auf nach Polen: Wir wagen live an der Wolfsschanze erste Einsätze bei Call of Duty 2 für die Xbox 360.



12 Affenspaß für alle Systeme: Wir tauchen in die faszinierende Dschungelwelt von King Kong ein.




62 Wenn Spieler zu Baumeistern werden: Wir beleuchten in Under Construction die Geschichte der Editoren.

## PREVIEWS



### KURZ-PREVIEWS



### HANDHELD-PREVIEWS



## AKTUELL



## SERVICE

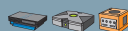


## RUBRIKEN



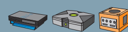
## MAN!AC EXTENDED

## PAL-TESTS





## IMPORT-TESTS





## HANDHELD-TESTS







54

Primitive Dauerschnetzelei oder epischer Actiontitel? **Mortal Kombat Shaolin Monks** im knallharten XXL-Test!



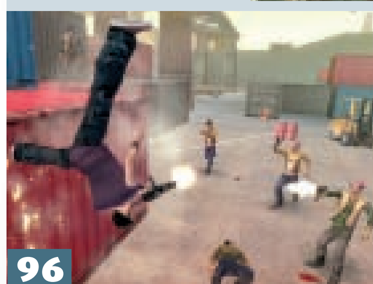
92

Rohrkrepierer oder innovatives Ego-Fest? Wir sagen Euch, wie gut Nintendos Ego-Adventure **Geist** wirklich ist.



100

Von PC-Strategie zu Konsolen-Action: Wie schlägt sich **Spartan: Total Warrior** von Creative Assembly?



96

Da wird selbst Tarantino neidisch: Die überdrehte Baller-Orgie **Total Overdose** im Test.

# Mortal Kombat Shaolin Monks






Begleitet die Shaolin-Mönche Kung Lao und Liu Kang bei ihrem blutigen Action-Abenteuer.

**Probleme mit der DVD?**
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt?
Dann schreibt eine E-Mail an:
dvd@maniac.de



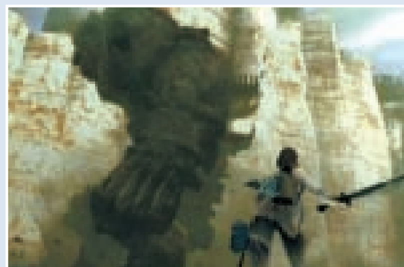

## SSX ON TOUR

On Air! Auf DVD stürzen wir uns in den schönsten "SSX"-Pulverschnee aller Zeiten.




## Extended: Atari Lynx

Ataris Handheld-Experiment trumpfte mit Farbbildschirm und 3D-Optik auf – wir werfen einen Blick auf die Spieleperlen des gescheiterten Game-Boy-Konkurrenten.



## Shadow of the Colossus

Im Schatten des Kolosses pirschen wir uns heran und zeigen Euch erste Spieleindrücke des inoffiziellen "Ico"-Nachfolgers.

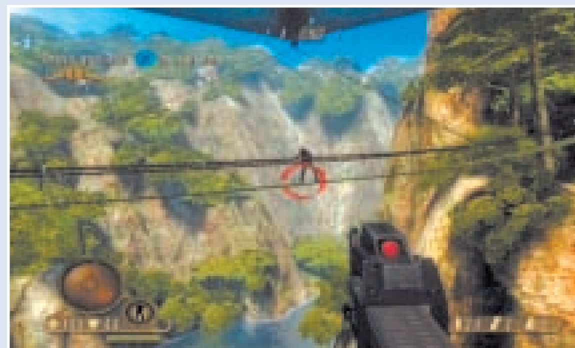
# DVD INHALT 11-2005

## 71 Spiele als Video, 144 Minuten Laufzeit



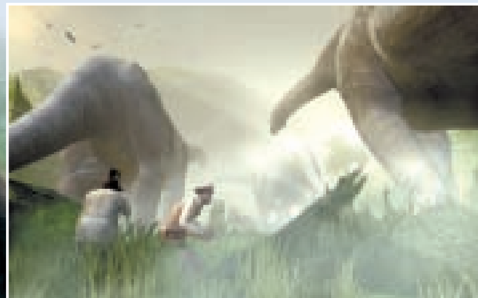
## Need for Speed: Most Wanted

'Zurück zu den Wurzeln' heißt die Devise des neuesten "Need for Speed". In der Vorab-Fassung rasen wir gegen die Zeit und eifrige Ordnungshüter.



## FAR CRY INSTINCTS

Im umfangreichen 10-Minuten-Test erfahrt Ihr alles über Ubisofts paradiesischen Ego-Hit.





## King Kong

Auf dem Silberling dürft Ihr erste Spielszenen der vielversprechenden Filmumsetzung erhaschen.




# Call of Duty 2

## Geschichtsbewältigung auf unverkrampfte Art: Bei einem Mammut-Event gleich neben dem alten Führerbunker stellten Infinity Ward und Treyarch ihre neuesten Weltkriegs-Shooter vor.

Warschau, 11:45 Uhr, Montag Vormittag. Auf einem Flugfeld in irgendeinem Vorort stehen ein einsames Armeezelt und ein paar Plastikstühle. Die in den Stühlen sitzenden Redakteure wirken alle etwas blass, manche haben das Handy in der Hand und schicken vermeintlich letzte Grüße nach Hause. Denn vor ihnen stehen zwei zwanzig Jahre alte 'Antonov II'-Propellermaschinen, die gerade von den Piloten per Hand angeworfen werden. Weißer Rauch dampft aus den Flugzeugen, eines davon war vor vier Wochen noch auf Safari in Kamerun. Während des Flugs ist jedes Luftloch zu spüren, Kerosingeruch erfüllt das Innere der Maschine. Die Landung ist dagegen geradezu sanft. Man glaubt gar nicht, wie gut sich Flugzeugfahrwerke und einfacher Rasen vertragen. Wer sich jetzt noch nicht wie ein GI kurz vor der Landung in der Normandie fühlt, der wird vom Empfangskommittee überzeugt. In Jeeps wie aus Großvaters Geschichten geht's ab an die Front. Oder zumindest ins Hotel. Die Pflicht ruft, in der Tat.

### Helden im Bunker

Mittlerweile ist es dunkel. Mit Taschenlampen bahnen wir uns einen Weg durch alte Nazibunker. Während der ein oder andere schon anfängt, am Sinn der Veranstaltung zu zweifeln, kommt endlich auch die Wehrmacht vorbei. "Los, los! Kommen Sie!" Wir kommen. Aus einem muffigen Keller dröhnt ohrenbetäubender Krach. Zwei Plasmabildschirme zeigen Szenen aus "Big Red One" und "Call of Duty 2". Wir hören vom "Fighting First", der legendären amerikanischen Infanterie-Division, die immer die ersten auf jedem Schlachtfeld waren. Dass die dicke rote '1' ursprünglich von einer deutschen Uniformjacke aus dem ersten Weltkrieg stammt. Und dass die noch lebenden Veteranen der Einheit sehr stolz auf sich und ihre Kameraden sind. Infinity-Ward-Boss Grant Collier verweist auf die große Nähe zur Wirklichkeit seines neuen Spiels. Seine Präsentation ist geschickt aufgebaut, denn bevor wir das erste "Call of Duty"-Level sehen dürfen, zeigt er uns ein Interview mit einem D-Day-Veteranen. Der alte Mann beschreibt, wie seine Einheit die steilen Klippen der Normandie per Seil hochgeklettert ist,



360 Fahrten im Panzerkonvoi leiten viele Missionen ein, bis einer der Tanks explodiert und Eure Jungs laut grölend dem Feind entgegen rennen.

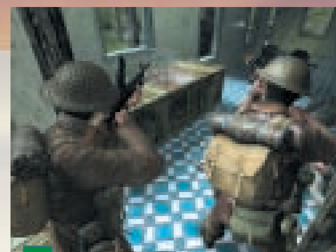



360 Brennend heißer Wüstensand: In Nordafrika stellen sich die Engländer...


360 ...knapp geschürzt dem deutschen General Rommel entgegen.


360 Schmutziger Krieg: Granateneinschläge, Maschinengewehrsalven, Artilleriefeuer – kaum schlägt das Geschoss im Boden ein, spritzen Dreck und Steine durch die Gegend.


360 Feuer und Rauch: Die Sichtverhältnisse auf der Xbox 360 sind gewollt schlecht, denn mit Rauchgranaten vernebeln Freund und Feind das Schussfeld des Gegners.


360 Das Innenleben der Städte strotzt vor Details.

die Deutschen total überrascht hat und dann auf der Suche nach schwerer Artillerie tief ins Hinterland vordringen musste. Und genau so fängt das Spiel an. Aufs Selberspielen müssen wir aber noch warten.

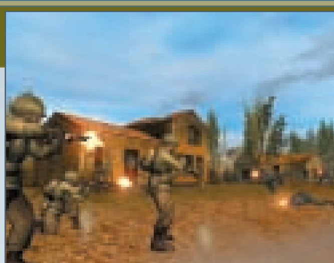
## Von Afrika bis Stalingrad

Am zweiten Tag ist es dann endlich soweit. In einem Hinterzimmer warten auf uns: ein gefühlter zwei Meter breiter HDTV-Screen, eine schwarze Entwickler-Xbox-360 (mit übrigens wirklich lautem Lüfter) – und ein deutlicher Sprung in die Zukunft. Denn zwischen dem durchaus beeindruckenden "Big Red One" und "Call of Duty 2" liegen Welten. Beispiel gefällig? Bevor wir oben genannte Klippen endlich selber hochklettern, hilft uns ein Sanitäter nach einem Bombeneinschlag wieder auf die Beine. Der Kamerad sieht dabei in Nahaufnahme so detailliert aus, wie sonst die Gesichter aus einem "Final Fantasy"-Renderfilm. Nachdem wir die Klippen erklommen haben, breiten sich vor uns Schützengräben aus, soweit das Auge reicht. Der Infinity-Ward-Mitarbeiter zeigt uns mehrere verschiedene Wege aus diesem Laby-

## ▪ ▪ ▪ Call of Duty: Big Red One ▪ ▪ ▪

**Krieg spielen auf den aktuellen Konsolen**


Erkennungszeichen des "Fighting First": die dicke rote Eins auf der Schulter.


Bei Feuergefechten geht Ihr in die Knie oder legt Euch auf den Boden, um ein kleineres Ziel zu bieten.

Auch die aktuelle Konsolengeneration darf noch einmal richtig Krieg spielen: mit "Call of Duty 2: Big Red One". Dabei folgt Ihr der gleichnamigen Einheit mit der dicken roten Eins auf der Schulter durch jeden erdenklichen Kriegsschauplatz von Afrika bis Frankreich. Im Gegensatz zur Xbox-360-Version bleibt Ihr hier einer Einheit treu und lernt dadurch die einzelnen Soldaten besser kennen. Diese emotionale Bindung wird unterstützt durch ein aufwändiges Motion-Capturing-Verfahren sowie die Originalsprecher der "Band of Brothers"-TV-Serie. Diese leihen den Soldaten nicht nur ihre Stimmen, sondern auch ihre Bewegungen. Entwickler Treyarch hat diesmal nämlich nicht nur einen Schauspieler abgefilmt, sondern gleich die ganze Einheit vor dem Bluescreen tanzen lassen, um realistischere Bewegungsmuster zu bekommen. Entsprechend wirklichkeitsgetreu benehmen sich Eure Kameraden: Vor dem Einsatz plaudern sie über vergangene Schlachten, gefallene Freunde, verhasste Kommandanten oder den neuen Grünschnabel der Einheit. Dann wird die Ruhe plötzlich gestört – durch gescriptete Bombenangriffe, Panzer oder Artilleriefeuer.

Hierbei macht sich der große Unterschied zwischen der aktuellen und der kommenden Konsolengeneration bemerkbar. Während Ihr Euch in "Call of Duty 2" den Weg oft frei suchen und vorgegebene Ziele auf mehrere Arten erreichen könnt, zwängt Euch "Big Red One" immer noch in das typische Ego-Shooter-Gerüst: eine Route, begrenzt durch Zäune, Hauswände oder Hecken, garniert mit dem typischen Scripting. In einer der drei anspielbaren Missionen, beim Sturm auf ein französisches Dorf, wurde das besonders deutlich: Zwar ist der ganze Bildschirm voll mit amerikanischen Soldaten, die fleißig durch Felder und über Hügelkämme stürmen. Ihr selber könnt aber die Straße nicht verlassen. Nach ein paar Metern erreicht Ihr ein ausgebranntes Fahrzeug, während vor Euch ein Wehrmachtspanzer den Weg blockiert und Euren Leuten gehörig einheizt. Wer jetzt stehen bleibt und versucht, aus der Deckung die deutschen Soldaten zu beschießen, hat leider verloren. Denn erst wenn Ihr weiter geht, kommt ein amerikanischer Panzer angefahren und bläst das Hindernis aus dem Weg. Das ist zwar ärgerlich, aber leider allgemein verbreiteter Standard und deshalb zu verschmerzen.

Immerhin holt "Big Red One" noch einmal das Optimum aus der betagten Hardware heraus. Die von uns anspielbaren Xbox- und PS2-Versionen beeindruckten auf ganzer Linie. Auch der Mehrspieler-Modus lieferte ordentlich Spielspaß: Verschiedene Waffengattungen und ausgeklügelte Maps (wir spielten in einem zerbombten Städtchen) lassen Platz für unterschiedlichste Spielweisen. Ob Ihr gerne als Sniper auf dem Hausdach lauert, mit dem MG auf dem Boden liegt und Unterstützungsfeuer liefert oder mit der MP mutig ins gegnerische Feuer stürmt – hier wird jeder versorgt. Dabei dürft Ihr nicht nur online, sondern auch per LAN Eure Konsolen vernetzen. Im Team-Deathmatch setzte sich das deutsch-österreichische Redakteursteam übrigens souverän gegen den Treyarch-Produzent und dessen französische Unterstützung durch. Beim "Call of Duty 2"-Multiplayer-Gefecht sah das dann allerdings anders aus...


Hindernisse wie diesen Panzer überlasst Ihr am besten Eurer Luftunterstützung.



360 Sieht schön aus, schadet aber der Übersicht: Wollt Ihr genau zielen, bewundert Ihr die Details Eurer Waffe, inklusive Typenbezeichnung und Seriennummer.





360 Eure Kameraden sind alles andere als blöd: Genau wie die Gegner suchen sie bei jeder Gelegenheit Deckung und rufen sich gegenseitig Hinweise zu.



360 Auge in Auge: Auf Seite der Briten erobert Ihr strategisch wichtige Städte in der Wüste und müsst Euch dabei mit dem Afrika-Korps herumschlagen.

rinth. Auf freiem Feld angekommen, stoppen Maschinengewehre den Vormarsch der Angreifer. Doch schon fliegen Rauchgranaten, die uns und dem Gegner die Sicht rauben. Blindlings stürmen wir geradeaus, immer den Schreien unserer Kameraden folgend. Davon gibt's mehr als genug. Schießlich heißt ein Motto der Entwickler "No one fights alone". Und ständig ist was los: "Hierher!", "Für das Mutterland!", "Jerrys!" – ob Amis, Russen oder Engländer, die 'Guten' sparen nicht mit Kontext-sensitiven Kommentaren zur Situation und Beleidigungen für den Gegner. Genausowenig wie die Deutschen übrigens. Vier verschiedenen Soldatenschicksalen folgt Ihr in "Call of Duty 2". Ihr spielt den Krieg entweder chronologisch oder Charakter für Charakter nach. Dabei bieten so unterschiedliche Schauplätze wie Stalingrad, Frankreich oder Nordafrika reichlich optische Abwechslung – und Gelegenheit für die Xbox 360, die grafischen Muskeln spielen zu lassen. Wettereffekte, Wasser, Schnee, Sand, Rauch, Feuer – noch nie war Krieg so erschreckend beeindruckend. Und weil das erste "Call of Duty" vor allem online ein riesiger Erfolg war, dürft Ihr Euch schon einmal auf hervorragende Xbox-Live-Schießereien freuen. Einen Vorgeschmack bekamen wir mit der PC-Version: In einem zerstörten Dörfchen gingen wir hinter toten Kühen in Deckung, versteckten uns im Stall, schossen als Scharfschütze aus dem dritten Stock und kämpften verzweifelt um das MG im alten Turm. Besonders witzig: Werdet Ihr erwischt, dürft Ihr Eure letzten Sekunden aus der Perspektive des Schützen erleben und genau sehen, wie dumm Ihr Euch gerade angestellt habt. *dm*

## Call of Duty 2

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | **360** | Rev

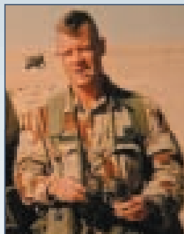
| | |
|---|---|
| Entwickler: | Infinity Ward, USA |
| Hersteller: | Activision |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | 4. Quartal |

**Weitläufiger und grafisch beeindruckender Weltkriegs-Shooter mit authentischer "No one fights alone"-Atmosphäre.**

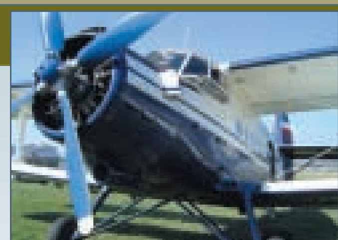
## ▪▪▪ Ein Trip voller Gefahren ▪▪▪

### Das harte Event-Leben des David M.

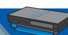
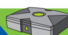
Videospielredakteure sind ja bekanntlich hart im Nehmen. Nicht nur, weil wir so ziemlich jede Extremsituation zumindest virtuell schon einmal erlebt haben. Sondern vor allem, weil uns die Hersteller immer wieder von einem lebensgefährlichen Event zum nächsten schicken. So geschehen auch Ende August in Polen. Mit wackeligen 'Antonov II'-Maschinen flog man eine ganze Herde von Pressejungs weit raus in die Pampa. Mit den Worten "Nice flight, no turbulence" teilte der Kapitän Kotztüten aus, von denen dann leider auch einige der Kollegen Gebrauch machen mussten. Am Boden angekommen, begrüßten uns uniformierte Soldaten und kutschierten uns weiter auf alten Armeefahrzeugen, die teilweise wirklich noch aus dem Krieg stammten. Und als ob das alles nicht schon schlimm genug gewesen wäre, erwartete uns im Camp der schlimmste Kerl von allen: Hank Keirsey. Hank ist einer von zwei Militärberatern von Infinity Ward, und hat auch schon beim ersten "Call of Duty" mitgearbeitet. Uns ließ der Mann antreten und exerzieren, führte uns durch Wälder und Bunker und erklärte uns, wie man Zielscheiben mit Soft-Air-Waffen perforiert. Was der zweifache Irak-Veteran von unserer blassen Zockertruppe wirklich dachte, hat sich allerdings keiner zu fragen getraut...



In Wirklichkeit noch bedrohlicher: Militärberater Hank.

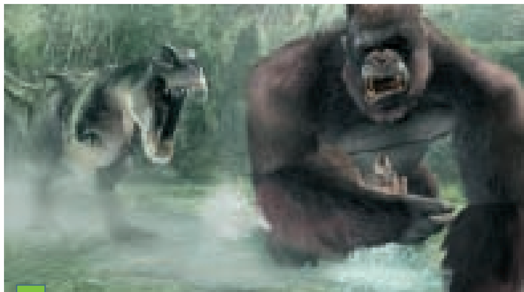


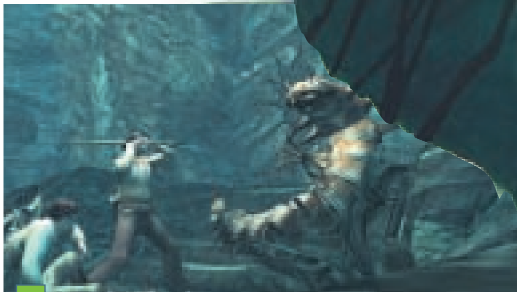
Transport fast wie im Krieg: Diese alten 'Antonov II'-Maschinen brachten die Presse zum Event.


Playstation 2

Xbox

Xbox 360

Gamecube


XB Kong als Retter der zierlichen Ann: Stars wie Naomi Watts leihen auch den virtuellen Helden ihre Stimmbänder.


XB Gehst du weg! Überdimensionales Käfergetier lauert in den düsteren Höhlenlabyrinthen.

# King Kong

**Schluss mit der Geheimniskrämerei! Wir haben das Ego-Spektakel auf Xbox 360 ausführlich angespielt und verraten Euch, wie genial das Spiel zum Blockbuster-Film wird.**

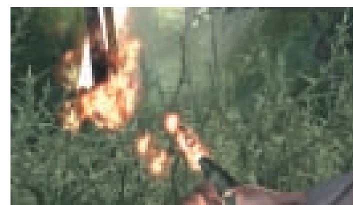
Nur langsam dringt Licht durch die endlos scheinende Dunkelheit, widerwillig macht die Bewusstlosigkeit einem pochenden Schmerz Platz, der Euren geschundenen Körper durchläuft. Gefesselt an einen Holzpfahl, umgeben von den verwesenden Überresten der ehemaligen Leidensgenossen, steigt Euch ein beißender Geruch in die Nase, der von Tod und Verderben kündet. Ihr seid Jack Driscoll, Schauspieler und Expeditionsmitglied wider Willen, entführt von den Ureinwohnern eines Pazifik-Eilands und blickt gerade ins Antlitz der Hölle. Von Eurem 'Logenplatz' aus wohnt Ihr einem Schauspiel von erschreckender Schönheit bei: Umrahmt von Feuer und Rauch zelebrieren Eure Peiniger eine Opfergabe an den heimlichen Herrscher des Inselreichs. Eure Kollegin Ann prangt einem Tier gleich an einem Holzgestell und schreit sich die verängstigte Seele aus dem Leib, als plötzlich ein Gorilla von monumentaler Größe die bizarre Bühne betritt. Doch anstatt die hübsche Darstellerin mit Haut und Haaren zu verschlingen, schließt der Riesenprimat seine Pranke um das blonde Püppchen und flüchtet in die grüne Hölle. Noch bevor sich der berauschte Mob von seiner Verzückung erholt hat, gelingt Euch die Flucht. Gehetzt von einem Hagel brennender Speere, taucht Ihr ein in eine Welt voll wild wuchernder Flora und aggressiver Fauna.

## Wie im Film

Erst jetzt fällt auf, dass Ihr diese ersten Minuten des "King Kong"-Erlebnisses komplett ohne Anzeigen überstanden habt. Kein Lebensbalken, keine Munitionsanzeige, ja nicht einmal ein Fadenkreuz haben Euch die Entwickler spendiert. Um die üppig texturierte Dschungel-Erfahrung möglichst intensiv zu gestalten, verzichtete man bewusst auf das so genannte 'Head Up Display' – verwöhnte Ego-Naturen schalten im Menü auf die Weichspül-Version um. Von nun an müsst Ihr Euch im Sekundentakt Eures digitalen Lebens erwehren. Raptoren, Riesenfledermäu-


XB Taktik siegt: Wer blindlings über die Brücke flitzt, findet schnell den Tod. Spieler, die an ihrem Leben hängen, schnappen sich das am Rande versteckte Sniper Rifle und putzen zuerst die fliegende Brut vom Himmel.

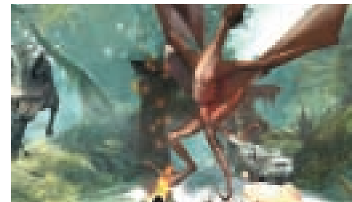


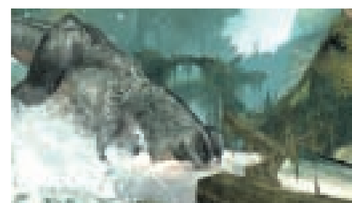



XB Brandrodung: Zündelt Euch mit einem brennenden Speer den Weg frei.



360 Nicht nur der mit Abstand schönste Konsolen-Dino aller Zeiten wartet in der Xbox-360-Version auf Euch. Atemberaubend detaillierte Texturen, neuartige Wasser- und Feuereffekte sowie gleißende Lichtreflexionen verdeutlichen die Hardware-Power.







XB Lenkt den T-Rex ab, indem Ihr im Futter vom Himmel ballert.

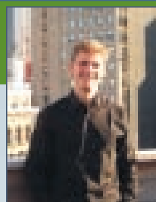
se und sogar mehrere T-Rex lassen Euch keine Sekunde Luft holen – auf dieser verdammten Insel ist die Zeit stehen geblieben! Lenkt die Aufmerksamkeit der Biester auf Euch, während Eure KI-Kollegen Schalter umlegen oder den Weg freiräumen. Das ist leichter gesagt, als getan: Sammelt verstreute Holzspeere oder missbraucht das Knochengerüst eines verblichenen Forschers als Wurfgeschoss-Lieferant. Über eine wackelige Brücke hingegen gelangt Jack am sichersten, wenn Ihr angriffslustige Flugviecher durch einen leckeren Libellenspieß ablenkt – Mahlzeit! Allzu oft lasst Ihr aber die Waffen sprechen: In per Fallschirm abgeworfenen Kisten findet Ihr Schrotflinte oder altmodisches Scharfschützengewehr – mehr als ein Bleispucker übersteigt aber Jacks Tragekraft. Gegen die großen Brocken hilft häufig nur die Flucht: Ihr donnert auf einem Floß gen Tal, während Euch zwei turmhohe Fleischfresser im Nacken sitzen, der bissige T-Rex reißt ganze Tempelruinen ein, um an zartes Menschenfleisch zu gelangen; regelmäßig rutscht Euch das Herz in die Hose. Werdet Ihr erwischt, färbt sich der Bildschirm gefährlich rot, verschwimmt die Sicht, dann wisst Ihr: Der nächste Biss ist tödlich!

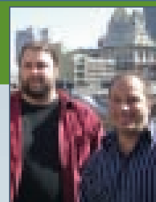
## Jetzt gibt's Haue

In etwa 30 Prozent des Spiels schlüpft Ihr in den dicken Pelz von Riesenbaby Kong: Mit wuchtigen Schlägen bereitet Ihr Echsen Kopfschmerzen, brecht brachial Genicke oder versetzt Euch in Rage, was doppelte Kampfkraft und einen schicken Zeitlupen-Effekt zur Folge hat. Elegante Artistikeinlagen über bodenlose Abgründe fallen dank simpler Knopfbelegung ebenso leicht wie die Verwendung eines Mammutbaums als Schlaginstrument. Im späteren Spielverlauf erobert Ihr gar die Straßenschluchten von New York. Hechtet von einem Wolkenkratzer zum anderen, jongliert mit Polizeiautos, streckt den MG-Salven der Uniformierten Eure behaarte Brust entgegen und erklimmt schließlich das Empire State Building. Inhaltlich geht "King Kong" an manchen Stellen über die Zelluloid-Vorlage hinaus – neue Krabbelkreaturen, die im Film keine Rolle ergattern konnten, finden hier ein Zuhause. Während die Versionen für PS2, Xbox und Gamecube einen schicken Eindruck hinterließen, sorgte die 360-Fassung angesichts exzellenter, stimmiger HDTV-Optik für kollektive Glücksgefühle. *ms*

## "Peter Jackson wollte einen Ego-Shooter haben"

**Wir trafen Executive Producer Xavier Poix (links), Xbox 360 Lead Programmer Jean François Prévost und den Senior Producer der Xbox-360-Version Mario Coculuzzi (rechts).**





**MAN!AC: Die Hardware-Power der Xbox 360 wird 'nur' für bessere Grafiken genutzt. Hat es Sie nicht gereizt, neue Spielelemente einzubauen?**
**Prévost:** Natürlich waren die Möglichkeiten dank der gesteigerten Rechenleistung verlockend, aufgrund mehrerer Tatsachen haben wir uns aber auf die grafische Verbesserung konzentriert. Zunächst war die Zeit sehr knapp bemessen, schließlich muss auch die 360-Version vor dem Kinostart in den Läden stehen. Nicht zuletzt ließ auch die späte Bekanntgabe der endgültigen Spezifikationen der Hardware keinen Spielraum für Experimente – die finalen Kits erhielten wir erst Anfang September.

**MAN!AC: Man hört ständig, dass die Produktionskosten für Next-Generation-Spiele explodieren. Wie sind Ihre Erfahrungen nach diesem ersten Titel?**
**Prévost:** Das hängt sehr stark von der Anpassungsfähigkeit der Entwickler ab. Mit neuen Tools lässt sich sehr viel Zeit sparen – die kreativen Köpfe können sich auf das Schöpferische konzentrieren. Allerdings ist das nicht immer ein reibungsloser Lernprozess. Wir befinden uns erst in der Kennenlernphase mit der neuen Hardware. Vor allem die Fähigkeit, die Möglichkeiten der Multi-Core-Architektur auszunutzen, erfordert sehr viel Einarbeitungszeit.

**MAN!AC: Beim Anspielen der Xbox-360-Version stachen uns die atemberaubend realistischen Texturen ins Auge. Mit Hilfe welcher Techniken wird diese beeindruckende Plastizität erreicht?**
**Prévost:** Wir arbeiten mit mehreren Shader-Modellen und Mapping-Technologien. Zuerst wird eine 'Normal Map' über die Polygone gelegt, anschließend verfeinert eine 'Detailed Normal Map' das Ergebnis. Für realistische Lichtreflexionen – beispielsweise auf regennassem Untergrund – sorgen schließlich die neuen Shader-Möglichkeiten der Xbox 360.

**MAN!AC: Wer traf die Entscheidung, aus der Filmlizenz einen First-Person-Shooter zu machen?**
**Poix:** Das war Peter Jacksons Vorschlag. Er wollte den Spieler die Atmosphäre so intensiv wie möglich erleben lassen. Die Beat'em-Up-Einlagen in der Rolle Kongs sollen als eine Art Belohnung für die bewältigten Strapazen fungieren.

**MAN!AC: Der Spieler hetzt als Held Jack von einer gefährlichen Situation zur nächsten. Spielt dieses Gefühl des 'Gejagt-Werdens' eine zentrale Rolle im Spiel?**
**Poix:** Auf jeden Fall. Wenn Jack ein gigantischer T-Rex im Nacken sitzt und zur rettenden Höhle noch einige Meter zurückzulegen sind, ist Panik vorprogrammiert. Als Kong hingegen dreht der Spieler den Spieß um und nimmt Rache für die erlittenen Angstmomente.

**MAN!AC: Viele Filmumsetzungen enden als lieblos produzierter Abklatsch der Originalvorlage. Wie haben sie das bei "King Kong" vermieden?**
**Coculuzzi:** Das Team von Ubisoft Montpellier hat bereits mit vorigen Entwicklungen seine außergewöhnlichen Fähigkeiten unter Beweis gestellt. Uns war wichtig, zu der großartigen Lizenz ein ebenso großartiges Spielerlebnis zu erschaffen. In Zukunft sollen Hollywood-Studios beim Gedanken an die Umsetzung eines Blockbusters zuerst an Ubisoft denken.

## King Kong

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

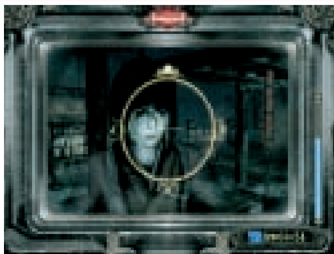
| | |
|---|---|
| Entwickler: | Ubisoft, Frankreich |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Genre: | Ego-Shooter |
| D-Termin: | 4. Quartal |

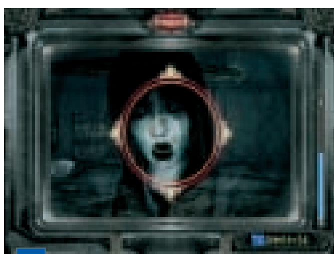
**In King Kongs Dschungel wartet eine grafisch opulente und überraschend intensive Ego-Erfahrung auf Euch.**



# Fatal Frame 3

**Tecmo lässt die Geister wieder los: Zwischen gepeinigten Seelen und morschen Dielen ist stilvolles Gruseln in "Grudge"-Manier angesagt!**





PS2 Bitte recht freundlich! Erlöst den Geist mit gezielten Schnappschüssen!

Farbreduzierte Edel-Optik, stilvolle Rauschfilter in den Videos und Gespenster-Filmchen in beklemmender "Grudge"-Machart: Das sind seit inzwischen drei Teilen die Markenzeichen von Tecmos Schauermär. Das, und die Angewohnheit der Helden, ihre übernatürlichen Widersacher wortwörtlich auf Film zu bannen. Denn anders als normale Kameras hält der "Fatal Frame"-Fotoapparat seine Motive nicht nur im übertragenen Sinne fest: Mit jedem weiteren Schnappschuss geht den abgelichteten Spukgestalten mehr paranormale Energie flöten, bis ihr geisterhaftes Antlitz schließlich nur noch auf Film glänzt.

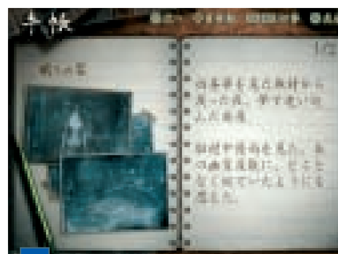
Aber das Foto-Faible der neuen "Fatal Frame"-Heldin beschränkt sich nicht auf die Gespensterjagd: Auf der Suche nach ihrem nur vermeintlich verblichenen Freund durchstöbert die süße Japanerin eine verfallene Villa... und die mutet serientypisch wie ein Relikt aus der Samurai-Epoche an, komplett mit Schreinen, Schiebewänden und einst malerischem Innenhof.

## Knipsknips

Ein verwinkelter Schauplatz, den Ihr Bild für Bild dokumentiert und in Eurem Notizbuch festhaltet: In dem nützlichen Utensil sammelt Ihr sämtliche Recherchen über das Spukhaus und seine Umgebung. Zugegeben: Bisher können wir uns auf das japanische Gekritzel noch überhaupt keinen Reim machen – aber nützlich erscheint uns das adrett aufgemachte und illustrierte Ringbuch allemal. Die Filme entwickelt Ihr selber: Eure Heldin ist stolze Besitzerin eines Häuschens, samt verschwenderisch möbliertem Galeriezimmer, praktischer Einbauküche und eigenem Fotolabor! Übrigens durchquert Euer knackiges Konterfei Haus wie Geistervilla im "Fatal Frame"-gewohnten Tippel-Tempo. Fräulein setzt vorsichtig einen Fuß vor den anderen und markiert selbst dann, wenn ihr der Leibhaftige persönlich auf den Ferslein ist, die feine Dame. Nur leider interessieren sich die teils beängstigend flinken Gespenster herzlich wenig für japanische Etikette. Und rennt Euer Mädel ihrem Häscher dann auch noch direkt in die Arme, weil Blickwinkel und Richtungsanweisungen mal wieder aus heiterem Himmel wechseln (eben ging's noch geradeaus – jetzt ist's plötzlich der Rückwärtsgang), dann ist das Chaos vollkommen – Hilfe! Nur gut, dass wie gewohnt wohlige Gruselatmosphäre und schaurig schöne Kulissen für die mal träge, mal konfuse Steuerung entschädigen. *rb*



PS2 Immer ganz die feine Dame: Euer Konterfei setzt bedächtig einen Fuß vor den anderen – weit ausholende Schritte sind der schüchternen Japanerin fremd.



PS2 Eure Erlebnisse und Fotos haltet Ihr in diesem Notizbuch fest.

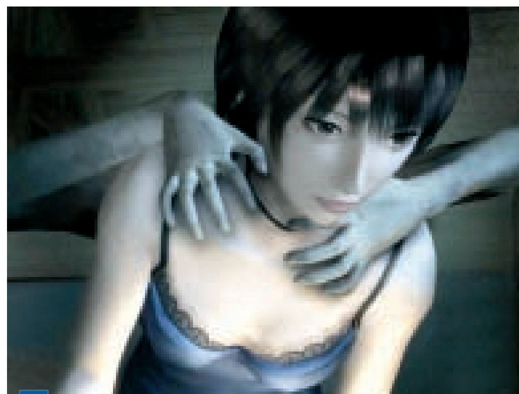
**Fatal Frame 3**

MAN!AC-Prognose

| PS2 | Xbox | NGC |
|---|---|---|
| PS3 | 360 | Rev |

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Tecmo, Japan |
| Hersteller: | Tecmo |
| Genre: | Action-Adventure |
| D-Termin: | nicht bekannt |

**Alles wie gehabt: ästhetische, aber zuweilen reichlich träge Fotosafari ins Reich des Grauens. Diese Models sind richtig dürr!**



PS2 Überraschung! Die gruseligen Zwischensequenzen geizen nicht mit fiesen Schockeffekten.



PS2 Wer zu spät knipst, den straft das Leben: Dieser Geist ist zu nahe gekommen – jetzt geht's ums nackte Überleben!

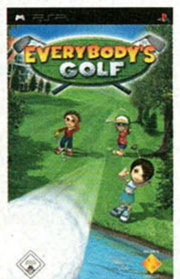
yourpsp.com




# EVERYBODY'S GOLF™

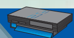
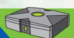
Bevor du zur Golflegende wirst, gestalte dein Aussehen und deine Fähigkeiten. Dann fordere deine Freunde und Gegner im WiFi-Modus heraus und mach deinen Abschlag auf den anspruchsvollsten Plätzen der Welt.

www.everybodysgolfclub.com









Playstation 2

Xbox

# Driver: Parallel Lines



**Aller guten Dinge sind vier: Reflections schickt Tanner in Rente und wagt mit der Rückkehr zu alten Tugenden einen Neuanfang.**


PS2 Ganz abgeschafft werden Einsätze zu Fuß nicht – sie sind aber deutlich reduziert und einfacher zu kontrollieren.


PS2 The Kid ist nicht nur ein cooler Bursche, sondern auch ein Fahrtalent.



Wenige Spieleserien erlebten einen so drastischen Fall in der Zockergunst wie "Driver" – der lang erwartete dritte Teil entpuppte sich letztes Jahr als überambitioniertes Machwerk mit zahllosen Macken, das Spielekritiker und Käufer entzweite. Richtig glücklich war damit niemand, als Konsequenz nahm Reflections-Gründer Martin Edmondson seinen Hut. Ganz begraben wollte das Team den populären Titel aber nicht, außerdem dürfte auch ein Stückchen Familienehre dahinter stecken: Auf der Games Convention durften wir jedenfalls einen ersten ausführlichen Blick auf die PS2-Version "Driver: Parallel Lines" werfen, das von Martins Bruder Gareth präsentiert wurde.

Um den ramponierten Ruf aufzumöbeln, bekam die vierte Episode eine Radikalkur verpasst: So hat die Handlung nichts mehr mit den Vorgängern zu tun. Ex-Held Tanner ist weit und breit nicht zu sehen, der neue Star 'The Kid' ist sogar ein waschechter Ganove. Außerdem wurde das Geschehen komplett ins New York der 70er-Jahre verlagert, das durch passende Lizenzsongs und die korrekte grafische Aufmachung bei Autos und Klamotten bereits stimmig über den Bildschirm flimmert – ein Glück, dass Rockstar die Dekade bislang noch für kein "GTA" (ver-)brauchte...

## Neue Männer im Einsatz

Auch spielerisch wurde unnötiger Ballast entsorgt. Konkret bedeutet dies, dass jetzt der Schwerpunkt wieder auf den Fahreinsätzen liegt. Laut Gareth Edmondson werdet Ihr voraussichtlich rund 80 Prozent der Zeit hinter dem Lenkrad verbringen, die verbliebenen Fußmärsche sollen dank verbesserter Steuerung zudem angenehmer spielbar ausfallen.

Neben den Aufträgen tuckert Ihr nach Belieben durch die schick inszenierte City und nehmt an diversen Nebenmissionen teil. So fahrt Ihr z.B. zu einer Destruction-Derby-Arena und dürft dann eine Runde Autos schrotten. Diese Intermezzi werden auch als Online-Komponente funktionieren, ebenso könnt Ihr jederzeit wieder wegfahren und anderen Dingen nachgehen.

Die sehr frühe Version auf der Games Convention war natürlich noch lange nicht ausgereift, hinterließ aber bereits einen guten ersten Eindruck: Das Flair der 1970er kommt prima rüber, auch optisch fielen das virtuelle New York und die Fahrzeuge abgesehen von den vorhandenen Rucklern ansehnlich aus.

Da sich Reflections der Probleme von "DRIV3R" bewusst ist, sind wir guter Hoffnung, dass "Parallel Lines" wieder deutlich besser wird – und am Ende vielleicht einen weniger obskuren Namen abkriegt. *us*

### Driver: Parallel Lines

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

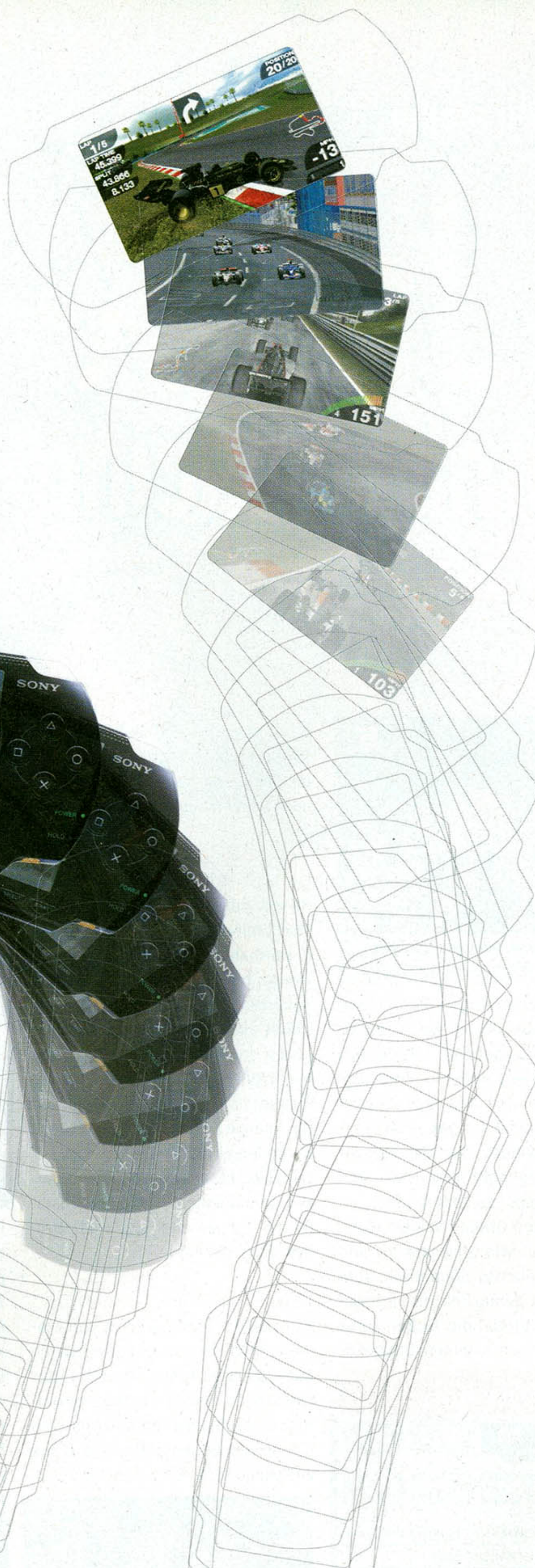
| | |
|---|---|
| Entwickler: | Reflections, UK |
| Hersteller: | Atari |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 2006 |

**Zurück zur guten alten Zeit? Der vierte Stadtraser sieht zumindest verlockend aus und ist auf dem richtigen Weg.**


XB Rüpelhafte Fahrweise sorgt für kräftig verbeulte Karosserien.


XB Wo gehobelt wird, fallen Späne: Rast Ihr zu unachtsam durch New York, sind spektakuläre Massenunfälle unvermeidlich.





## F1 GRAND PRIX™

Plattfuß bei 320 km/h, halsbrecherische Überholmanöver, mit Trockenreifen durch einen Wolkenbruch: F1 Grand Prix ist nicht nur das packendste, sondern auch das einzige offizielle Formel-1-Rennspiel für deine PSP™ (PlayStation®Portable). Inklusive aller Piloten, PS-Boliden und Pisten der Saison 2005. Und über die Wireless-Verbindung deiner PSP™ zeigst du Freunden in deiner Umgebung, wer die Hosen anhat.








# Jak X: Combat Racing



**Das sympathische Langohr kehrt dem Jump'n'Run-Genre den Rücken und übernimmt das Steuer in der härtesten Rennliga des Universums.**



PS2 Eco-Power: Die vier verschiedenen Steine versorgen Euch mit Extras.

In einer muffigen Bar erzählt Flauschbär Daxter aus der ruhmreichen Vergangenheit. Das gemütliche Saufgelage endet in einem Desaster: Denn der krasse Kras vergiftet sogar ein Mädel, um Jak zum Rennduell zu zwingen. Für das lebenswichtige Gegengift nimmt Jak ohne mit der Wimper zu zucken hinter einem robusten Offroad-Vehikel Platz. Hört sich an wie Shakespeare und spielt sich ebenso dramatisch. Zum Glück bleibt genug Zeit, um im ausführlichen Tutorial die Tücken Eures Gefährts kennen zu lernen. Das hektische, schnelle und äußerst bunte Renngeschehen lässt sich am besten als Mischung zwischen "Wipeout" und "Super Mario Kart" beschreiben.

## Gib Gas, Jak

Jak lässt sich jedoch nicht in eine Rennschublade stecken und überrascht mit unzähligen Wettbewerben: In normalen Rennen kurvt Ihr durch riesige, mit zahlreichen Details sowie Abkürzungen versehene Strecken. Ihr müsst alle Widersacher hinter Euch lassen – nur der erste Platz berechtigt zur Weiterfahrt. In Freeze-Rallyes düst Ihr über farbige Items und friert das knappe Zeitlimit für zwei bis zehn Sekunden ein – Stress pur!
Daneben messt Ihr Euch mit den starken Kontrahenten in offenen 'Deathmatch'-Arenen oder jagt wilde Bestien durch die Prärie.

## Pimp my ride

Extrawaffen gibt's in Form von Eco-Steinen: Grüne Exemplare reparieren Euer lädiertes Fahrzeug, rote Items spendieren Euch Verteidigungswaffen. Gelbe Diamanten nutzt Ihr zum offensiven Gegenschlag und blaue Edelsteine laden Eure Turboleiste auf.



PS2 Den Blick in den Rückspiegel nicht vergessen: Die hinterhältigen CPU-Gegner ballern Euch mit Vorliebe von hinten eine Rakete in Euren Buggy.

Das Waffenportfolio reicht vom ratternden Maschinengewehr bis zu explosiven Minen. Letztere schmeißt Ihr zur Gegnerbeseitigung auf den Boden oder setzt sie bei fiesen Angriffen als Schutzschild ein. Nach den Rennen wird abgerechnet: Für besonders gewagte Sprünge oder Gegner-Abschüsse erhält Jak Orbs. Diese benutzt Ihr zum Aufrüsten Eures Rennboliden. Zum Pimpen stehen Motor, Top-Speed, Lenkung und Vergrößerung der Turbo-Leiste zur Verfügung. Zudem schraubt Ihr an der Federung herum oder verpasst Eurem Vehikel einen neuen Anstrich. In der Preview-Fassung nervten unfaire Gegner, doch ingesamt überzeugt Jaks Genreausflug mit riesiger Streckenanzahl, bunter, schneller Optik und einem Online-Modus für bis zu sechs Rasern. *rf*

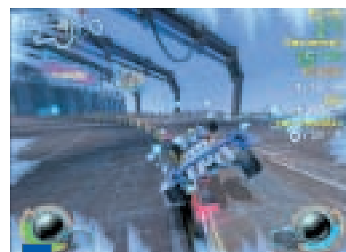
### Jak X: Combat Racing

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

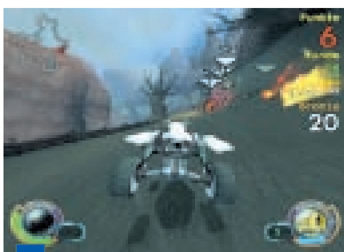
PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Naughty Dog, USA |
| Hersteller: | Sony |
| Genre: | Rennspiel |
| D-Termin: | Dezember |

**Blitzschnelle, hektische Raserei mit massig explosiven Items und vielen, ideenreichen Wettbewerben.**



PS2 Rennen auf Zeit: Damit die Uhr stehen bleibt, sammelt Jak eisige Symbole.



PS2 Aufgemotzt: Eure Vehikel lassen sich in vielen Kategorien verbessern.



PS2 In offenen Arenen geht Ihr unter anderem auf Monsterjagd.

# The Elder Scrolls 4: Oblivion



## Stealth-Missionen und mittelalterliche Detektivarbeit: Im "Morrowind"-Nachfolger werdet Ihr übermächtige Monster überlisten müssen!

Halb übersetzte Textkästen, doppelte Gesprächspartner und Logikfehler: In "Morrowind" und dem Update "Tribunal" ärgerten sich Rollenspieler über einige Fehler. Das soll dem Nachfolger nicht mehr passieren – "Oblivion" ist das erste "Elder Scrolls"-Abenteuer, das gleichzeitig für PC als auch Xbox entwickelt wird. Bei einem Besuch im Münchner Take-2-Büro durften wir den Entwicklern über die Schultern blicken und neue Eindrücke des aufwändigen 3D-Rollenspiels erhaschen.

### Willkommen in Tamriel

Wie die früheren Abenteuer beginnt "Oblivion" hinter Gittern: Diesmal schmort Ihr im königlichen Kerker und nur der Zufall verhilft Euch zur Freiheit. Nach einem Attentat muss der König durch einen Geheimgang aus der Festung flüchten, dessen Eingang sich in Eurer Zelle befindet. Zuerst spaziert Ihr der Leibgarde hinterher, später werdet Ihr von der Gruppe getrennt. Die ersten rund 40 Minuten des Abenteuers experimentiert Ihr mit verschiedenen Waffen und Talenten, erst dann erstellt Ihr einen Helden. Wie gewohnt, dürft Ihr aus zahlreichen Rassen, optischen Varianten und Talenten einen individuellen Charakter basteln. Im Laufe des Abenteuers spezialisiert Ihr Euch jedoch auf einen von vier Heldenberufen: Ritter und Zauberer folgen dem Pfad des Lichts, finden den verschollenen Thronfolger und befreien Tamriel von einfallenden Dämonen. Diebe und die Häscher des Bösen schlagen sich dagegen auf die dunkle Seite der Macht. Das Hauptabenteuer führt Euch durch die Höllentore in die Kerker von Oblivion und umfasst rund 25 Spielstunden. Natürlich gibt's auch noch jede Menge Sidequests, die Ihr in den zahlreichen Gilden und bei anderen Begegnungen erplaudert. Das verbesserte Dialogsystem markiert Stichpunkte, mit denen Ihr an neue Informationen kommt: So spart Ihr Euch das endlose Listenklicken des Vorgängers.

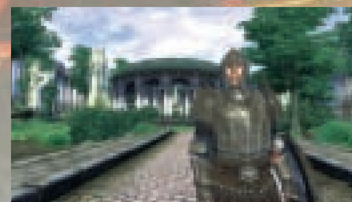


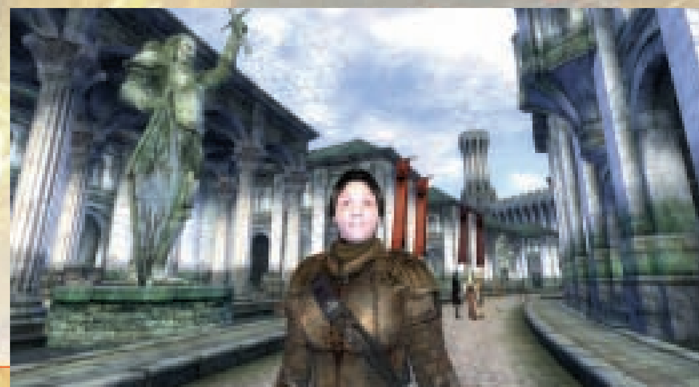
360 Hallo, wer bist Du? In der lebendigen Welt von "The Elder Scrolls 4: Oblivion" sprechen alle Bewohner mit digitaler Stimme.

### Mehr Spannung

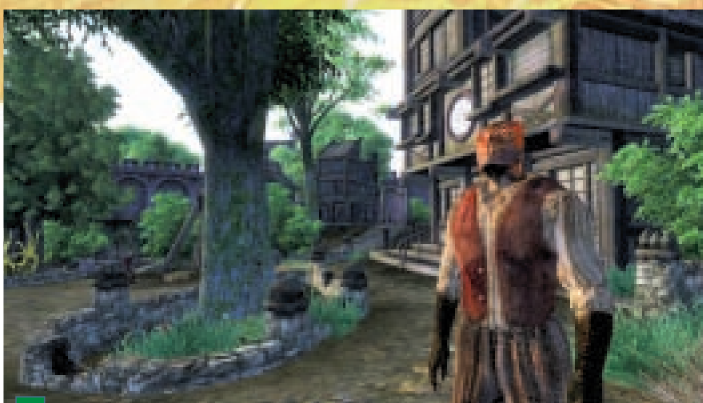
Aber auch auf heiliger Mission erwarten Euch einige Überraschungen, und das nicht nur wegen den Grafik-Talenten der neuen Konsole. Die mächtigen Höllenscharen werden nämlich Kräfte eines Streiters überfordern, deshalb stürmt Ihr mitunter an der Seite weiterer Krieger in die Unterwelt. Im Gegensatz zu Ego-Shootern mit Team-Kollegen könnt Ihr Euch aber hier nicht als Chef aufspielen: Freund, Feind und sogar Tiere erspähen alle herumliegenden Items und nutzen sie – es kann also passieren, dass die Kollegen Euch Heiltränke und Schätze vor der Nase wegschnappen. Außerdem sind die "Oblivion"-Kerker mit Fallen und anderen Mechanismen gespickt: Unachtsam aktivierte Fußschalter hüllen Euch in Giftwolken und wer nicht schnell den Ausgang sucht, wird







360 Glitzernder Sonnenuntergang auf zarten Wellen (links), mächtige Tempel (rechts oben) und kolossale Städte (rechts unten): Die Welt von "Oblivion" fasziniert mit leuchtenden Naturschauspielen und komplexer wie vielfältiger Architektur – wer sich markante Stellen einprägt, kann sich hier auch ohne Karte orientieren.



360 Freund oder Feind? Die Abenteuerwelt wird von vielerlei Rassen bevölkert, die sich mitunter nicht besonders leiden können.



360 Mit dem Schwert kaum zu treffen: In den unheimlichen Höhlen begegnet Ihr Geistern, die Euch aus transparentem Nebel schrecken.

von beweglichen Stachelwänden tranchiert. Polternde Baumstämme lassen sich dagegen bequem per Hebel entfesseln: Passt auf, dass nicht ein Monster auf diese Idee kommt!

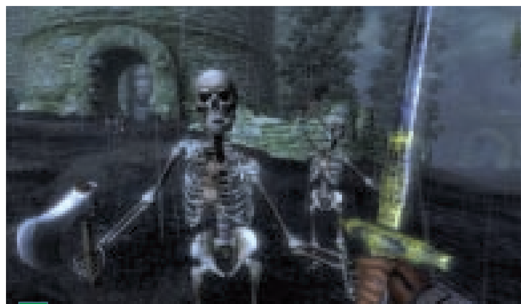
Das Abenteuer fällt dadurch aber nicht hektischer aus, denn anderorts werdet Ihr auch solo und in aller Ruhe mit der Übermacht fertig: In den Stealth-Missionen schleicht Ihr vorsichtig durch die Schatten unheimlicher Höhlen und räumt Orks mit hinterhältigen Manövern oder gar Giftpfeilen aus dem Weg. Denn der clevere Krieger kann mit gesammelten Kräutern nicht nur Heilpulver erstellen, sondern auch seine Waffen mit tödlicher Nebenwirkung versehen.

## Überlistet den Feind!

In MAN!AC 08/05 berichteten wir bereits von den intelligenten Bewohnern "Oblivions", die Ihr dank umfangreicher Sprachausgabe auch belauschen dürft: Im neuen Tamriel werdet Ihr oft mit ihrer Wahrnehmung spielen. Langfinger müssen sich stets den Rücken freihalten, um nicht mit den Hütern des Gesetzes in Konflikt zu geraten. Finstere Krieger spielen den Mörder und müssen dann etwa in einem belebten Haus unbemerkt fünf Bewohner aus dem Verkehr ziehen. Dabei darf Euch keiner erwischen! Auch die hohe Intelligenz der Anwesenden sorgt für leidlich Spannung und wandelt das Abenteuer zeitweise zum aufregenden Krimi: Die Verbleibenden verdächtigen sich gegenseitig! *oe*



360 Erkundet die Schächte der Hölle: Nur mit dem Thronfolger lassen sich die teuflischen Tore schließen.



360 Hexenmeister lassen die Toten auferstehen: Wenn Ihr Skeletten gegenübersteht, sind Obermotze nicht weit.

### The Elder Scrolls 4: Oblivion

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

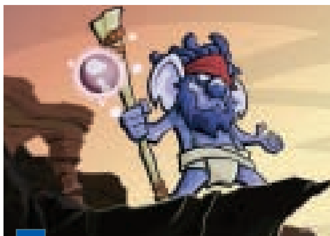
| | | |
|---|---|---|
| PS2 | Xbox | NGC |
| PS3 | 360 | Rev |

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Bethesda Softworks, USA |
| Hersteller: | Take 2 |
| Genre: | Rollenspiel |
| D-Termin: | 4. Quartal |

**Vielversprechend: "Oblivion"-Krieger brauchen nicht nur Muskeln, sondern auch massig Grips.**




# Sly 3: Honor Among Thieves


PS2 Neuer Gefährte: Ein zauberhafter Koala-Guru aus Australien.



**Sonys Leisetreter ist wieder auf Beutezug. Gemeinsam mit seinen Kumpels Bentley und Murray will der diebische Waschbär den Familienschatz der Coopers heben!**


PS2 Balance-Akt auf dem Weg zum Schatz im 'Cooper Vault'.

Meisterdieb Sly, Computer-Spezialist Bentley und Fahrer Murray: Zu dritt galten Waschbär, Schildkröte und Hippo als unschlagbar – aber wie bei einer Rockband war die Trennung nur eine Frage der Zeit! Seit Dickhäuter Murray zu einem meditativen Selbstfindungstrip rund um den Globus aufgebrochen ist, sind Sly und Bentley nur noch zu zweit. Keine Frage also, dass die beiden Hinterbliebenen alles daran setzen, ihren dicken Freund aufzuspüren. Außerdem steht dem Team seine bisher größte Herausforderung noch bevor: Nur zu dritt ist Slys Gang stark genug, um den legendären Familienschatz der Coopers zu heben, denn außer dem rechtmäßigen Erben des ergaunerten Vermögens hat es auch ein wahnsinniger Wissenschaftler auf die Moneten abgesehen...

## Hilfe ist auf dem Weg!

Klar, dass Sly und Bentley da jede Unterstützung brauchen, die sie kriegen können. Zum Glück hat Murray nach seiner Rückkehr ins Team noch seinen australischen Mentor im Gepäck – einen magisch begabten Koala, der auf Kommando die Gestalt wechselt! Nicht weniger zauberhaft ist Slys ehemalige Gegenspielerin Carmelita Fox: Auch die hübsche Füchsin gehört neuerdings zur Cooper-Bande, um Slys Widersacher mit Stromstößen auf Trab zu halten – eine Frau mit elektrisierendem Wesen also!

Leider war in unserer Preview-Version nur Meisterdieb Sly spielbar. Wie gehabt hat Mr. Cooper seinen berühmten Hakenstab im Gepäck – ein nützliches Utensil, mit dessen Hilfe der flinke Bär Laternenpfähle empor klettert und sich an Seilen über Abgründe hangelt. Aber auch gegen widerspenstige Elefanten, diebische Elstern und aufdringliche Testosteron-Gorillas wirkt das Werkzeug Wunder: Benutzt den Haken, um Euer Opfer mit einem wuchtigen Hieb von den Beinen zu holen – oder schleicht Euch vorher behutsam von hinten an, um mit dem Haken in die Hosentasche des Ahnungslosen zu greifen... vielleicht findet Ihr ja ein paar Goldmünzen darin!

Apropos Goldmünzen: Wer Slys Talente clever einsetzt, dem erleichtert der Geldsegen spätere Aufträge erheblich! Denn Bentley kauft bei seinen Ausflügen ins 'Thiefnet' gerne Ausrüstung und explosive Extras! *rb*


PS2 Sly fühlt sich auch zwischen den Wolken daheim: Minispiele wie diese Doppeldecker-Einlage garantieren Abwechslung.

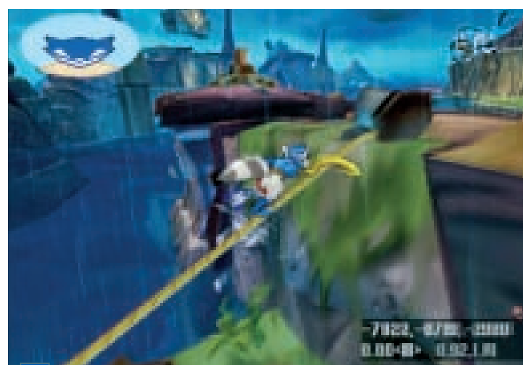
**Sly 3: Honor Among Thieves**

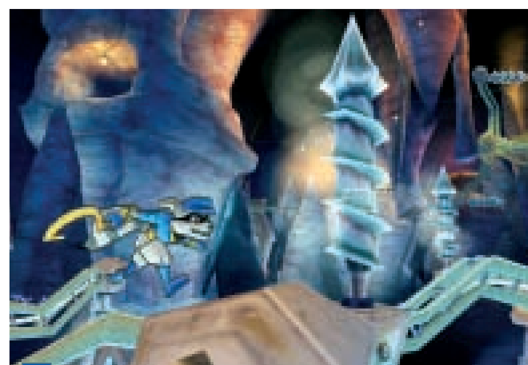
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

| PS2 | Xbox | NGC |
|---|---|---|
| PS3 | 360 | Rev |

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Sucker Punch, USA |
| Hersteller: | Sony |
| Genre: | Jump'n'Run |
| D-Termin: | 4. Quartal |

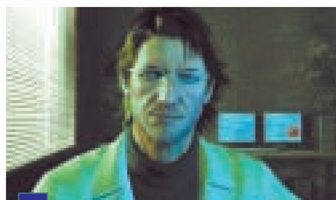
**Sly macht da weiter, wo er beim zweiten Teil aufgehört hat: diebisches Hüpfvergnügen mit viel Bewegungsfreiheit.**


PS2 Funkelnde Objekte wie dieses Hochseil laden zum Einsatz von Slys Diebestalenten ein.

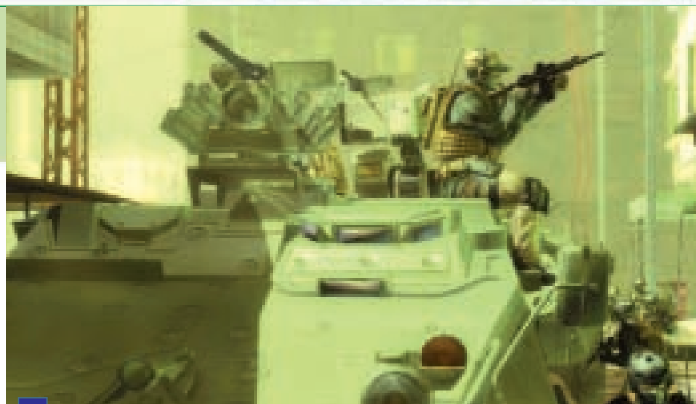

PS2 Hier deutlich zu erkennen: der Haken. Das Grabsch-, Greif- und Kletterutensil ist Euer wichtigstes Werkzeug.

# Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

## Hideo Kojimas neuester Streich soll nicht nur extremen Realismus bieten, sondern echte Emotionen wecken.

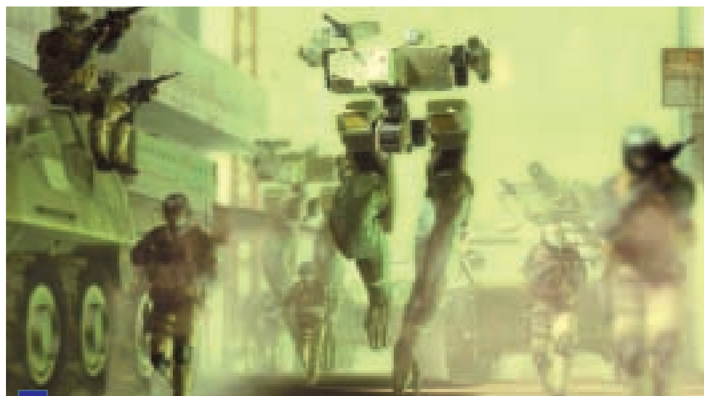

PS3 Otacon ist zwar gealtert, steht Snake aber immer noch zur Seite.

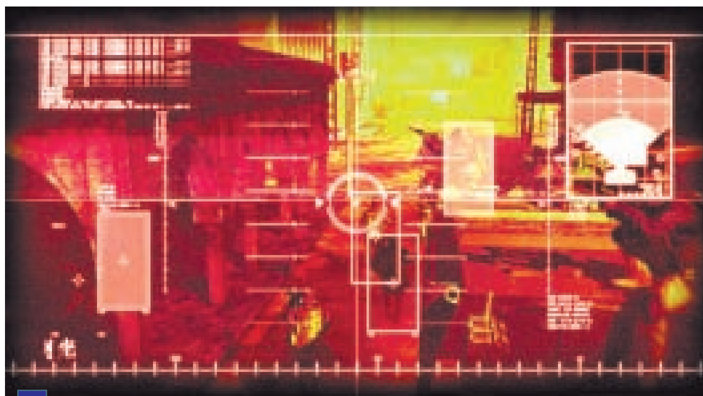
Ein Schlachtfeld – übersät mit Trümmern. Wir stehen in einer zerstörten, vom Krieg gezeichneten Stadtruine. Ein Kampftrupp patrouilliert durch zerbombte Straßen. In Ego-Perspektive schleicht sich einer der Soldaten mit der Wumme am Anschlag durchs Kriegsgebiet. Wir befinden uns mitten im Trailer zur neuesten "Metal Gear Solid"-Episode. Aber Moment: Mutiert "MGS" etwa zum Ego-Shooter?
Doch die Erlösung naht: Plötzlich wird unser ahnungsloser Krieger von einer lebenden Legende mittels 'Close Combat' überwältigt und entwaffnet. Findige Leser wissen bereits, um wen es sich handelt: Solid Snake ist wieder da. Doch der gute Recke wurde älter – im Trailer erfahren wir, dass x-Jahre seit Big Shell ("Metal Gear Solid 2") vergangen sind. Und das sieht man dem Haudegen auch an: Graue Haare, Schnauzbart, Bandana und Augenklappe zieren sein zerfurchtes Gesicht. Er lädt sein Gewehr mit der letzten Patrone und zündet sich eine Zigarette an – schlechte Angewohnheiten gibt man nicht so leicht auf. Doch ein Trupp Soldaten und ein wuchtiger Metal-Gear-Mech rücken immer näher und umzingeln sein Versteck. Wird er etwa verfolgt? Plötzlich taucht hinter ihm ein kleiner ferngesteuerter Roboter auf. Die Rettung? Ein alter Bekannter, Computerspezialist Otacon, erscheint auf dem Bildschirm des eigentümlichen Mini-Mechs. Die beiden treten auch in diesem Teil als Team auf. Nach kurzer Unterhaltung übergibt Otacon neue Ausrüstung. Snake lädt nach und rennt los…


PS3 Der Detailgrad sowie die Animationen sind atemberaubend – hoffentlich bewahrheitet sich die Behauptung, dass diese Szenen bereits PS3-Spielgrafik zeigen.

### Spielerische Revolution?

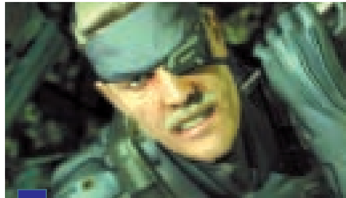
Der Trailer, der auf der Tokyo Game Show zu sehen war, macht Lust auf mehr, wirft aber auch viele Fragen auf. Laut Serien-Schöpfer Hideo Kojima erwartet uns "ein revolutionärer Wechsel von den bisherigen Realismus-Konzepten zu natürlichen, innerlichen Aspekten." Diese sollen im Verstreichen der Zeit und dem Willen des Spielers zum Ausdruck kommen, so Kojima. Die Psychologie auf dem Schlachtfeld spielt demnach eine große Rolle. Emotionen wie Angst und Aufregung gehören zum Spieleralltag.
Ein weiterer Leitspruch lautet 'No Place to Hide' – kein Platz zum Verstecken. In "MGS 4" wird der Spieler


PS3 Die Bedrohung der nächsten Generation: Kompakte Metal-Gear-Roboter unterstützen gegnerische Kampftrupps.


PS3 Der feindliche Kampfverband sucht Solid Snake mit modernster Technik – doch auch unser Held wird neue Hightech-Spielereien in seinem Repertoire finden.



PS3 Die im Trailer gezeigte Grafik strotzt nur so vor Details – ganz anders als in den ersten beiden, etwas sterilen "MGS"-Teilen.



PS3 Snakes Alterung wurde optisch wunderbar umgesetzt.



PS3 Die Warnhinweise auf der Zigarettenpackung hat Snake wohl nicht gelesen.



PS3 Beim abermals hochbrisanten Einsatz unterstützt Computerspezialist Otacon seinen alten Kumpel Snake in Form eines ferngesteuerten Mini-Roboters.



PS3 Snake ist zurück und kein bisschen altersschwach. Interessanterweise trägt er – wie schon Big Boss – eine Augenklappe. In Teil 4 setzt er Schusswaffen wie auch Nahkampftechniken ein, um Gegnern den Garaus zu machen.

nirgends sicher sein. Eine Mauer, die als Deckung dient, oder ein vormals sicherer Raum können nach einem Angriff in Trümmern liegen. Die veränderliche Umgebung bietet nicht immer Schutz, manchmal hilft nur noch die Flucht.

Über neue Fähigkeiten und Gimmicks wurde noch nichts verraten. Im Trailer benutzt Snake lediglich Nahkampftechniken und ein Fernglas, das in seiner Augenklappe integriert ist. Snakes Hightech-Anzug lässt dessen Möglichkeiten lediglich erahnen.

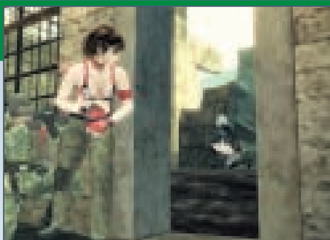
## Im Wechsel der Zeit

Die bereits angesprochene Umgebung beeindruckt zuerst durch ihre plastische wie realistische Wirkung. Das Szenario ähnelt optisch den Kampfgebieten in den NextGen-Trailern von "Killzone" oder "Ghost Recon: Advanced Warfighter". Jedoch sind hier die Levels dynamisch – das heißt: Gebäude können einstürzen, Wälder verbrennen oder neue Einschlagskrater Fluchtwege blockieren. Die beeindruckende Grafik des Trailers soll bereits auf PS3-Dev-Kits in Echtzeit laufen.

Daneben wollen die Entwickler weg vom ständigen Wechsel Spiel-Zwischensequenz-Spiel – die Umgebung selbst soll nun die Geschichte erzählen. Wahrscheinlich dürft Ihr Euch dann auch in Schlüsselszenen frei bewegen. "MGS"-Mastermind Hideo Kojima schweben viele neuartige Spielkonzepte vor, die er mit rätselhafter Art erklärt. Doch wie eine typische "MGS"-Hintergrundgeschichte bleibt auch er viele Antworten schuldig. Wie der Schöpfer, so die Serie... *ts*

## ▪▪▪ Neue "Metal Gear"-Ableger ▪▪▪

**Serien-Fans dürfen sich schon vorab über Nachschub freuen**



In den Online-Duellen gibt's ein Wiedersehen mit Reiko Hinomoto aus "Rumble Roses".

### Metal Gear Solid 3: Subsistence

Wie schon die Vorgänger erhält auch der dritte "MGS"-Teil eine Bonus-Episode. "Metal Gear Solid 3: Subsistence" enthält neben dem kompletten Hauptspiel auch Neuerungen, die Nichtfans gefallen dürften. So hielt endlich eine frei drehbare Kamera wie in "Splinter Cell" Einzug ins Spiel. Daneben dürfen sich Action-Freunde online in den "MGS 3"-Szenarien bekriegen. Als Modi stehen 'Deathmatch', 'Versus' und 'Capture the Flag' zur Auswahl. Zusätzlich finden sich neue Episoden der Affenjagd 'Snake vs. Monkey'. Retro-Fans freuen sich schließlich über die ersten Teile der Serie: "Metal Gear" (1987) und "Metal Gear 2" (1990) sind ebenso enthalten.

### Metal Gear Acid 2

Ein weiterer "MGS"-Ableger beglückt die PSP: Der Nachfolger zur Rundenstrategie "Metal Gear Acid" bietet neue spielbare Charaktere sowie frische 3D-Umgebungen mit hellerer Farbgebung. Zusätzlich findet sich der Arena-Modus auf UMD, in dem Ihr gegen andere Spieler LAN-Duelle bestreiten dürft. Eine Neuerung ist das SOL!D EYE TOBIAC!D. Das Zubehör in Form eines Nachtsichtgeräts wird auf den PSP-Bildschirm angebracht und soll einen 3D-Effekt mit Tiefenwirkung ins Spiel bringen. Die Hardware erscheint in Japan zusammen mit dem "Acid"-Sequel.



Die zum Vorgänger verbesserte Cel-Shading-Optik soll dank Brille (links) echte 3D-Effekte bieten.

### Metal Gear Solid 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | **PS3** | 360 | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Konami, Japan |
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 2006 |

**Auf dem Schlachtfeld der Zukunft will die vierte "MGS"-Episode mit Dynamik und Emotionen neue Maßstäbe setzen.**

# Japanische Revolution

**Nintendo hat das Geheimnis um den Revolution-Controller gelüftet: Das innovative Gerät sieht aus wie eine Fernbedienung und wird mit nur einer Hand bedient.**







Die Bombe platzte auf der Eröffnungsansprache zur Tokyo Game Show: Nach einer halbstündigen Ausführung über Nintendos Handheld-Erfolge mit "Famicom Mini"-Modulen, Hunde-Tamagotchis und Gehirntrainern leitete Präsident Satoru Iwata zur erhofften Ankündigung über. Ein Trailer präsentierte den ungewöhnlichen Controller der kommenden Heimkonsole Revolution sowie Beispiele, wie er verwendet werden könnte. Da wurde ein Paar beim Tennisspielen gezeigt, Opa und Enkel beim Angeln oder ein junger Mann beim Herumballern. Allerdings waren nur die Spieler zu sehen und keine Bildschirmszenen – auf der TGS wollte Nintendo ausschließlich das neuartige Konzept des Eingabegeräts verdeutlichen, genaue Hardware-Spezifikationen oder Titelankündigungen hob man sich für einen späteren Zeitpunkt auf. Dennoch

## Sensible Fernbedienung

Nintendos Controller-Revolution ist ebenso ungewöhnlich wie naheliegend: Das Steuergerät sieht aus wie eine TV-Fernbedienung – rechteckig und schlank, mit einem hinter halbtransparentem Plastik verborgenen Sender am vorderen Ende und einer Hand voll Elemente auf der Oberseite. Unter dem Steuerkreuz liegt ein großer A-Button, darunter drei Funktionsknöpfe in einer horizontalen Reihe und schließlich noch zwei übereinander angeordnete, kleine a- und b-Buttons. Sie erlauben z.B. eine klassische 8-Bit-Pad-Steuerung, wenn man das Gerät um 90 Grad dreht. Dank einer Lämpchen-Reihe am unteren Ende lassen sich die Controller der bis zu vier Spieler an einem Revolution auseinanderhalten. Der zweite, große B-Button befindet sich als Zeigefinger-Trigger auf der Unterseite der Fernbedienung. Zudem ist ein kleiner Power-Knopf vorhanden, mit dem sich die Konsole vom Sofa aus an- und abschalten lässt.

Eine wichtige Eigenschaft des Controllers bleibt den Augen allerdings verborgen: Der Sender (dessen Technik von Nintendo nicht näher erläutert wurde) dient nicht nur der kabellosen Übertragung von Button- und Steuerkreuz-Befehlen. Auch die Bewegungen des Controllers selbst werden von Sensoren, die am Fernseher platziert werden, registriert. Neben der Stellung im dreidimensionalen Raum wird die Neigung des Geräts wahrgenommen. Rumble-Motoren komplettieren das Hightech-Innenleben.

Die Spielefernbedienung von allen Seiten: Details über Akkuleistung und Gewicht wurden noch nicht bekannt gegeben.

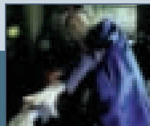
Unter Beifall und Blitzlichtgewitter präsentierte Nintendo-Präsident Iwata auf der TGS den Revolution-Controller

wurde aus dem Trailer und Iwatas Erläuterungen klar, dass die Japaner nicht zu viel versprochen haben: Der Controller ist so innovativ und revolutionär, dass ungekannte Spielerlebnisse genauso gut vorstellbar sind wie eine glanzvolle Rückkehr des Videospielveteranen ins Wohnzimmer. *sf*

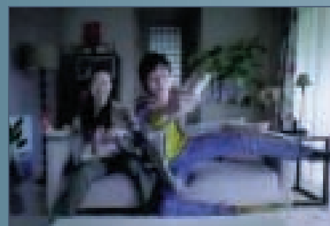
## Eine neue Art zu Spielen

Die Philosophie hinter dem Revolution-Controller ist schlüssig: Nintendo-Präsident Iwata glaubt nicht daran, dass die immer bessere Optik und Prozessorleistung neuer Systeme auf Dauer den Markt vergrößern. Um wirklich mehr Leute an die Konsolen zu bringen, muss man die Nichtspieler ansprechen, und das soll durch das neuartige Steuergerät gelingen. Bei Revolution ist nach Nintendo-Meinung nämlich die Hemmschwelle, zum Controller zu greifen, erheblich geringer als bei einer Konsole mit normalem Pad – schließlich weiß jeder, wie man eine Fernbedienung handhabt.

Aber die Besonderheiten der Revolution-Steuerung sollen Spiele natürlich auch auf eine neue Weise erlebbar machen, was einige Beispiele aus dem TGS-Trailer verdeutlichen:



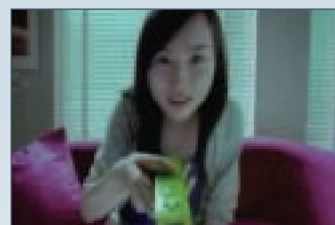
Die meisten Sportspiele sind prädestiniert für eine 'direkte' Steuerung durch die Bewegung des Controllers. Bei Tennisduell und Baseballmatch lässt sich die Peripherie als Schläger einsetzen, beim Angelspiel wird wie einst mit der Dreamcast-Rute schwungvoll der Haken ausgeworfen. Auch Golf, Fechten oder Billard wären sinnvolle Kandidaten.



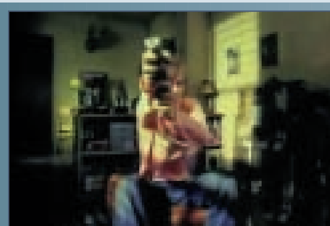


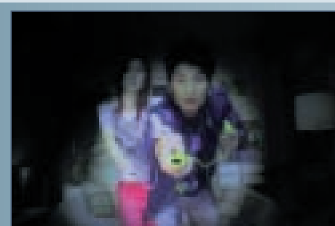
Während das Imitieren von Kampfbewegungen bei waffenbasierten Prügeleien à la "Soul Calibur" noch einleuchtet, ist das einhändige Spielen eines Jump'n'Runs nur schwer vorstellbar. Im Trailer-Video zeigte Nintendo eine mögliche Lösung: Die kleinen a- und b-Buttons könnten zum Hin- und Herlaufen der Figur gedrückt werden, ein rasches Kippen des Controllers würde Sprünge auslösen.



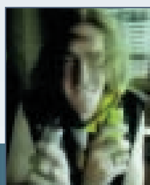


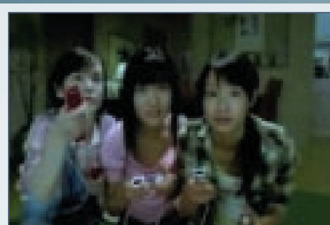
Nichts naheliegender als das: Dank B-Button an der Unterseite und exakter Messung des Gerätewinkels zu den Sensoren am Fernseher lässt sich der Controller ganz einfach zur 'Lightgun'-artigen Waffe umfunktionieren. In Kombination mit dem Analogstick könnte die Fernbedienung dagegen als Taschenlampe bzw. Kamerasteuerung bei First- und Third-Person-Actiontiteln dienen.

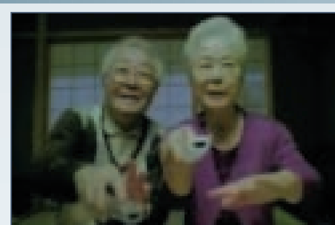




Partyspiele mit simplen Reaktionstests wie Maulwurfklopfen oder Fliegenklatschen lassen sich perfekt auf Revolution inszenieren. Auch musikalische Spielereien wie Dirigieren oder Drummen sollten gut umsetzbar sein – allein die Tanzmatte wird nicht zu ersetzen sein.

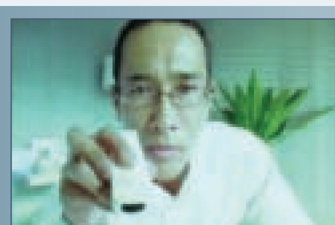






Natürlich öffnet der Revolution-Controller skurrilen Spielideen Tür und Tor. Ob Kochduell mit Gemüseschnippeln und Suppe umrühren oder eine Dentisten-Simulation mit punktgenauen Bohrungen und Rumble-unterstützem Zähne ziehen – die innovativen Features machen's möglich.





## Schnittstelle zu Vergangenheit und Zukunft

Auch wenn man sich vorstellen kann, dass die Mischung aus Steuerkreuz-Drücken und Controller-Gefuchtel bei einer Vielzahl Spielprinzipien Sinn macht, so eignet sich die Einhand-Bedienung sicher nicht für jedes Genre. Aus diesem Grund bietet Nintendo in der Grundausrüstung ein zusätzliches Steuerelement, das über einen Analogstick und zwei Schultertasten verfügt. Der Controller für die zweite Hand wird über einen Erweiterungs-Port am unteren Ende der Fernbedienung angeschlossen, was dem Gesamtgebilde das Aussehen einer fernöstlichen Schlagwaffe gibt.

Die Schnittstelle am Hauptcontroller der Revolution ist ein cleverer Kniff der Nintendo-Designer. Denn über den Port lassen sich nicht nur das Analog-Add-on und zukünftige Peripheriegeräte anschließen, sondern auch Pads in traditioneller Machart – wodurch z.B. N64- oder SNES-Downloads auf klassische Art gespielt werden können.

Über den Erweiterungs-Port lässt sich ein Analogstick anschließen: Nintendo spricht wegen bei dieser Kombination vom 'Nunchaku-Stil'.

# WRC Rally Evolved






PS2 Die sehr plastische Optik inklusive Echtzeitschatten und Partikeleffekten wird in der Vorab-Fassung nur durch seltene Slowdowns und geringes Tearing getrübt.

PS2 Nur der Beifahrerkommentar lotst Euch durch unüberschaubare Kurven.



PS2 Beim neuen Rallyecross bleiben Rempeleien und Abflüge nicht aus.

Ein neues Jahr, ein neues "WRC" – das jährliche Update bietet neben aktueller WRC-Saison auch viele löbliche Neuerungen. Das fängt beim Fahrverhalten an: Erstmals lassen sich die Steuerungshilfen stufenlos abschalten. Dadurch werden auch Profis gefordert, denn die Boliden verhalten sich dann deutlich nervöser und erfordern mehr Lenkarbeit. Allerdings unterscheiden sich die Bodenbeläge fahrerisch noch nicht allzu sehr. Schäden wirken sich nicht nur optisch, sondern auch aufs Lenken aus. Optisch wurde der Titel weiter kräftig aufgebohrt: Neben animierten Zuschauern gefällt eine gelungen simulierte Witterung. Das Wetter kann sich auch während der Etappenfahrt ändern. Sehenswerte Strecken mit wunderschönen Aussichten und vielen netten Überraschungen wie Bränden an der Piste oder Steinschlag verwöhnen bereits das Auge. Neu ist auch der Rallyecross-Modus, bei dem Ihr auf Rundkursen gegen drei andere Fahrzeuge zum direkten Wettbewerb antretet. Ob "WRC" allerdings ein Hitkandidat ist, zeigt der Test im nächsten Heft.

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

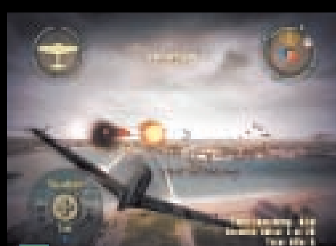
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Evolution, England |
| Hersteller: | Sony |
| Genre: | Rennspiel |
| D-Termin: | Oktober |

Mit abschaltbaren Fahrhilfen, Rallyecross und wunderschönen Pisten will "WRC" Einsteiger wie Profis begeistern.

# Blazing Angels: Squadrons of WW2

Eine neue Flugsim verspricht pausenlose Action: "Blazing Angels" führt Euch zu Einsätzen im Pazifik und in Europa während des Zweiten Weltkriegs. Am Steuer einer Propellermaschine kümmert Ihr Euch per MG-Geschütz um gegnerische Geschwader. Wie schon "Heroes of the Pacific" (Seite 112) setzt Ubisofts Himmelsknallerei auf die intuitive Steuerung mit beiden Analogsticks. Auch wenn die Preview-Version nur zwei Einsätze bietet, punktet die Grafik mit massig Bodenobjekten und vielen Details. Besonders die Innenstadt von London mit bekannten Sehenswürdigkeiten wurde stimmig eingefangen. Leider hapert's noch an den dummen wie langsamen Gegnern, die sich Euren Attacken kaum widersetzen. Hoffentlich wird da noch nachgebessert.



XB Feuer frei: Japanische Angreifer rücken zu Dutzenden an.



XB Beeindruckend: Über der Kulisse Londons macht Tiefflug doppelt Spaß.

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Ubisoft, Rumänien |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | Oktober |

Historische Flug-Action mit opulenter Grafik, aber leider noch behäbigem Spielverlauf.

# Shaman King: Power of Spirit



PS2 Zuerst lädt unser kleiner Schamane seinen Schutzgeist ins Schwert...



PS2 ... dann gibt er der untoten Dame mit flotten Schwerthieben Zunder.

Anime- und Manga-Fans kennen Schamanenkrieger Yo Asakura aus seinen Auftritten im Fernsehen und Jumps Comic-Reihe. Der geleckte Gernegroß und sein Samurai-Geist wollen gemeinsam das Amt des Schamanenkönigs ergattern – und zwar Kampf für Kampf im Rahmen eines Turniers. Der Austragungsort: die ganze Welt. Die Gegner: schräge Totenbeschwörer, indianische Stammeskrieger und sämtliche durchgeknallten Typen, die Ihr aus der Serienvorlage kennt. Um Eure Widersacher mit viel Strategie und Beat'em-Up-Kampfkunst zu schlagen, zieht Ihr Yo und seine Mitstreiter rundenweise über das Taktik-typische Bodenraster, bei den anschließenden Duellen bringt Ihr Prügelspiel-Combos und Spezialmanöver an.

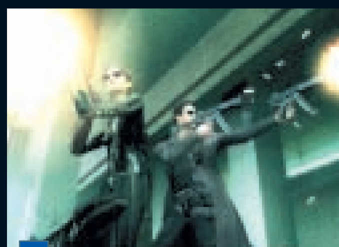
MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Konami, Japan |
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Strategie/Action |
| D-Termin: | November |

Taktieren und prügeln vor tristen Comic-Kulissen: Serien-Star Yo Asakura auf dem Weg zum Schamanenkönig.

# The Matrix: Path of Neo



PS2 Bei "Path of Neo" steuert Ihr erstmals den Titelhelden. Gespielin Trinity steht Euch unterstützend zur Seite.



PS2 Einer der wichtigsten Momente im Film und damit auch im Spiel: der Kampf gegen hunderte Smith-Klone.

Gebt den Spielern, was sie verlangen: David Perry hat sich die Kritik zu "Enter the Matrix" zu Herzen genommen und den Nachfolger entscheidend verändert. Genaugenommen handelt es sich bei "Path of Neo" um kein Sequel, sondern eine Zusammenfassung aller drei "Matrix"-Filme. Außerdem dürft Ihr endlich mit Hauptheld Neo in die digitale Welt der Matrix eintauchen, was Euer Superkräfte-Repertoire zusätzlich zur Bullet Time um Fliegen, Telekinese und Neo Vision erweitert.
Neben der Möglichkeit, als Neo die markanten Handlungspunkte der Trilogie nachzuspielen, soll ein neues, exklusiv für das Spiel geschriebenes Ende den Kaufanreiz steigern – schließlich wollen die Wachowski Brüdern ihre Cashcow weiter melken.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Shiny, England |
| Hersteller: | Atari |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | November |

Vielversprechende Versoftung der drei "Matrix"-Filme mit neuem Hauptcharakter, Fähigkeiten und exklusivem Ende.

# Crime Life: Gang Wars



XB 'Kriegste das gebacken? Ich bin Straße und hau dir auf die Backen!' Drückt Ihr jetzt die Y-Taste, führt Euer Intelligenzbolzen einen tödlichen Schlag aus.

In "Crime Life: Gang Wars" herrscht das Faustrecht. Im Tutorial prügelt Ihr Euch mit dem härtesten Hund Eures künftigen Clans. Danach nehmt Ihr in verschiedenen offenen Missionen andere Gangmitglieder hops. Auch Passanten oder Autofahrer vermöbelt der Straßenrowdy. Aber wegen fehlendem Führerschein lässt Euer Protagonist das Fahren sein und kloppt mit dem Gummiknüppel Polizisten. Träge Steuerung und unfaire Gegner verderben den Gangster-Brei.

MAN!AC-Prognose

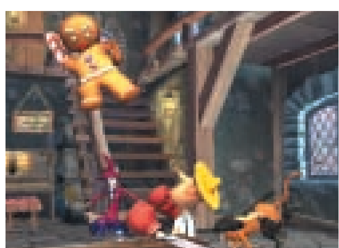
PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Hot House, UK |
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Beat'em-Up |
| D-Termin: | November |

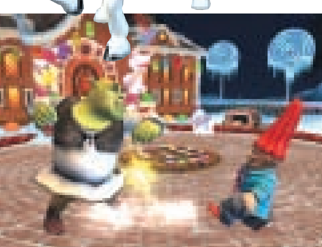
Unausgewogene Prügelei mit einsteigerfreundlichem Kampfsystem und multikulturellen Hip-Hop-Beats.

# Shrek SuperSlam





XB Lügenbold Pinocchio bekommt den Tritt des Pfefferkuchenmanns ab.



XB Oger Shrek boxt seinerseits den Gartenzwerg aus der Lebkuchen-Arena.

Die Helden des "Shrek"-Universums zeigen ihre Muckis und kloppen sich quer durch alle aktuellen Konsolen. In hektischer "Super Smash Bros. Melee"-Art pfeffern sich die sympathischen Quasselstrippen das Levelinventar an die Rübe, bringen die interaktiven Arenen zum Einsturz oder faszinieren bei aufgeladener Energieleiste mit witzigen Superattacken. Damit's so richtig chaotisch wird, gehen bis zu vier Prügelknaben gemeinsam an den Start. Bei der Redaktionskeilerei gefielen die flotte Steuerung der digitalen Komiker sowie die kunterbunten, der Filmvorlage entliehenen Stages.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Shaba Studios, USA |
| Hersteller: | Activision |
| Genre: | Beat'em-Up |
| D-Termin: | 4. Quartal |

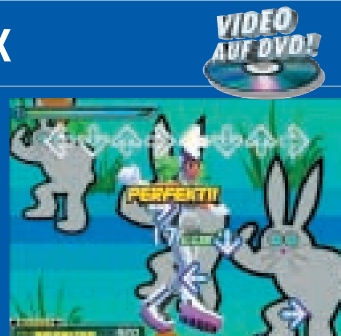
Knallbunter Chaoten-Klopper: Sorgt mit einigen saftigen Watschen für Ordnung in Shreks Märchenwelt!

# Dancing Stage Max

VIDEO AUF DVD!



PS2 Spielt Ihr zu zweit, tanzt auch ein Duo auf dem Bildschirm.



PS2 Die knallbunte Hintergrundoptik fällt teilweise sehr skurril aus.

Wie beim Vorgänger "Fusion" lässt sich Konami erneut nicht lumpen und packt mit über 50 Songs eine ganze Menge Tanzfutter auf die DVD. Die rund 20 Lizenzstücke stehen von Beginn an zur Vefügung und umfassen so illustre Interpreten wie Franz Ferdinand, Christina Milian oder Adam Ant.
Um das restliche Sortiment an rhythmuslastigen Stampfern aus dem Konami-Archiv zu bekommen, wagt Ihr Euch an den neuen 'Tanzmeister'-Modus. In einem Missionsbaum absolviert Ihr vorgeschriebene Songs mit teils gemeinen Spezialbedingungen – das ist herausfordernd und zugleich motivierend. Alternativ hampelt Ihr wieder per EyeToy-Einsatz mit Hand und Fuß durch das "Dancing Stage"-Universum.

MAN!AC-Prognose

PS2 | PS3 | Xbox | 360 | NGC | Rev

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Konami, Japan |
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Musikspiel |
| D-Termin: | November |

Gewohnt unterhaltsame Tanzmatten-Geschicklichkeit, die mit neuen motivierenden Spielmodi lockt.




## Gespanntes Warten auf die neue Generation

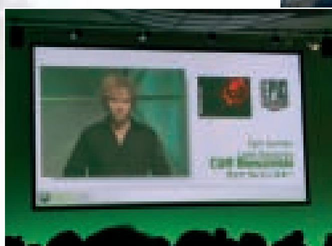
# TOKYO GAME SHOW

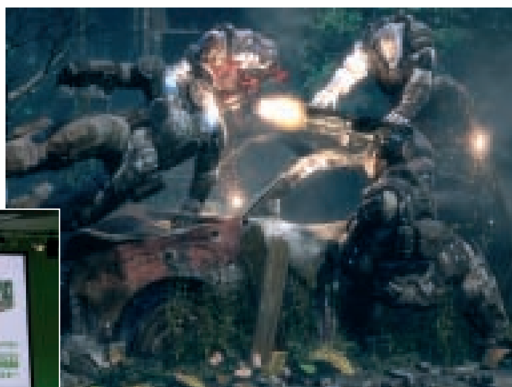
**Mit 131 Ausstellern verzeichnete die 15. Tokyo Game Show eine Rekordgröße, die sich allerdings nicht in der Anzahl spannender Produkte niederschlug. Dennoch lohnte der Besuch der japanischen Spielemesse – dank mehr oder weniger tiefer Einblicke in die nächste Konsolengeneration.**



Passend zum Motto der diesjährigen TGS "Dein Platz in der ersten Reihe der nächsten Spielegeneration" stand der bevorstehende Wechsel zu Xbox 360, PS3 und Revolution im Mittelpunkt des Publikumsinteresses – welches allerdings nur bedingt befriedigt wurde. Nintendos kommende Konsole kam alleine in der Messeauftakt-Rede von Präsident Satoru Iwata vor, der den zugehörigen Controller enthüllte (siehe Seite 26). Abgesehen davon wurden keine Nintendo-eigenen Produkte auf der TGS gesichtet – wie üblich blieb der Traditionshersteller der Messe fern.

Ganz anders natürlich Microsoft. Für den US-Konzern ging es diesmal ums Ganze, schließlich will man kein zweites Mal kläglich am japanischen Markt scheitern. Bereits der Tag vor Messebeginn stand im Zeichen der Xbox 360: Auf einer Pressekonferenz in einem Hotel im quirligen Tokioter Stadtteil Shibuya wurden nicht nur der japanische Preis (37.900 Yen, ca. 285 Euro für die HD-Version) und weltweite Startdaten (zwischen 26.11. und 10.12.) verkündet, sondern auch schmucke Trailer sowie eine beeindruckende Demo der Epic-Actionorgie "Gears of War" gezeigt. Auf der Messe selbst residierte Microsoft zum ersten Mal mit einem massiven – und natürlich kreisrunden – Stand in der Haupthalle. Im Kern des Auftritts befand sich das Xbox-360-Kino, über dessen Leinwand Spielsequenzen und Entwickler-Interviews flimmerten. Drumherum waren rund 80 Displays angeordnet, an denen Titel wie Namcos "Ridge Racer 6", Activisions "Call of Duty 2" oder Taitos Flugsimulation "World Airforce" angespielt werden durften. Ein gesonderter Bereich für das etwas altbacken aussehende Online-Rollenspiel "Final Fantasy 11" sowie ein stylisher Wohnbereich mit Xbox 360 im Zentrum komplettierten den gut besuchten Stand, an dem in puncto Software für die erste Xbox übrigens komplette Ebbe herrschte.





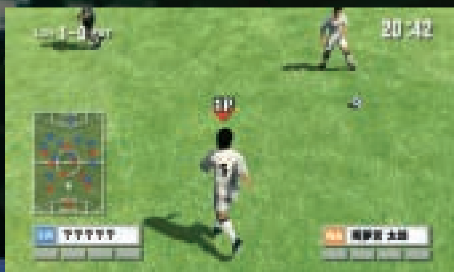
Cliff Bleszinski von Epic führte auf der Microsoft-Pressekonferenz Spielszenen aus "Gears of War" vor.



Rund 80 Demostationen warteten mit finaler Xbox-360-Hardware auf.



Auf der Tecmo-Bühne redete Tomonobu Itagaki über den gespannt erwarteten Xbox-360-Prügler "Dead or Alive 4".



Namco steuert neben "Ridge Racer 6" das Sportspiel "Love Football" zum Xbox-360-Lineup bei.



Bei Capcoms "Dead Rising" regiert blutige Gewalt

2005

# Xbox 360
## Erste Highlights

Etwa ein Dutzend Titel für die Debütantin der kommenden Konsolengeneration durfte auf der TGS gespielt werden, nur ein geringer Teil davon war Japan-exklusiv (wie Yoshiki Okamotos Brettspiel "Everyparty"). Bis auf ein furchtbar ruckeliges "Test Drive Unlimited" gab es technisch kaum was zu meckern. Das schick aussehende, wenn auch etwas grelle "Ridge Racer 6" erlaubte flüssige, driftlastige Rennen über einen typischen Kurs aus langgezogenen Kurven, Tunnels und Hochhaus-umsäumten Highways; allerdings musste die drei Runden auf Gegner verzichtet werden. Capcoms Zombie-Gemetzel "Dead Rising" scheint ein plumpes Schlachtfest zu werden, das allerdings mit super-detaillierten Texturen, einem riesigen Einkaufszentrum als Spielfläche und einer Vielzahl an Waffen (von der Kettensäge bis zum Untoten selbst, den der Spieler mit Schwung um die eigene Achse wirbelt) geschmacklosen Spaß bereitet. Ansprechend auch From Softwares Mech-Ballerei "Chromehounds" mit seinen weiten Landschaften und detailreichen Kampfrobotern sowie die effektgeladene, "Dynasty Warriors"-inspirierte Massenschlacht "Ninety-Nine Nights" von Q Entertainment.



Sprachtraining: "Talkman" für PSP kommt mit einem USB-Mikro.



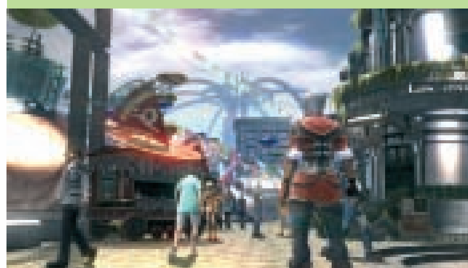
Neues Action-RPG für PS2: "Code Age Commanders" von Square-Enix.

### Zweigeteilte Sony-Show

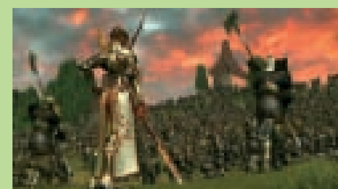
Während in den Messe-Displays echte Xbox-360-Hardware ihren Dienst verrichtete, war die nächste Sony-Generation – abgesehen von einer "MGS 4"-Präsentation durch Hideo Kojima – ausschließlich durch Trailervideos vertreten. In einem großen PS3-Theater zeigte Sony E3-bekannte Filmsequenzen von "Killzone" oder "Sonic", versetzte das Publikum aber auch mit neuen Rendereien in Staunen. Der angrenzende Display-Bereich drehte sich je zur Hälfte um PS2 und PSP. Die 'Ceramic White'-Variante, die kurz vor der TGS in Japan erschienen war, wurde ebenso beworben wie die Wireless-Funktionalität des Handhelds: An einem 'Playstation-Spot' durften sich die Besucher ein halbes Dutzend Demos auf den Memory Stick laden. Der Großteil der ansprechenden, aber unspektakulären PS2-Software am Sony-Stand stammte von Drittherstellern: Mit "Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7" steuerte Square-Enix ein Third-Person-Actionspiel bei, in dem sich der Spieler in der Rolle des mysteriösen Charakters Vincent Valentine durch düstere Straßen kämpft. Namco gönnte mit "Tales of the Abyss" seiner altgedienten Rollenspielreihe eine klassische Fortsetzung, und Konami ließ in "MGS 3 Subsistence" – das neben Originalspiel und Online-Modi auch drei Stunden Filmszenen bietet – bei Multiplayer-Matches zum Kampf antreten. Von Sony selbst waren nur eine



Sega veröffentlicht den Mech-Shooter "Chromehounds".



Zauberhafte Welten bei From Softwares Rollenspiel "Enchant Arm".



Q Entertainment entfesselt die Massenschlacht "Ninety-Nine Nights" (oben).

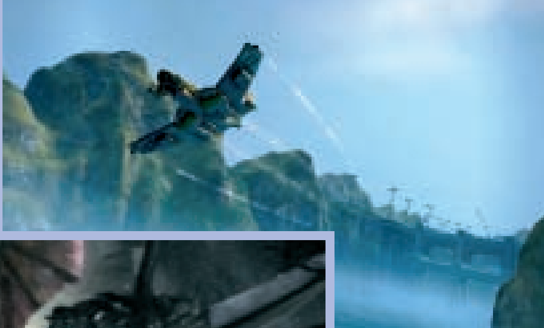




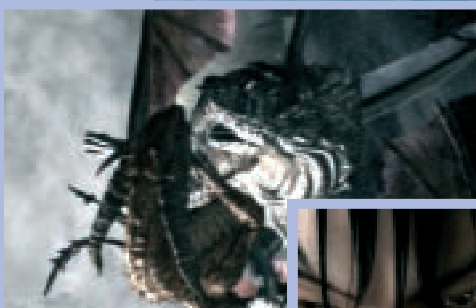
Die "Dark Cloud"-Macher liefern mit "Rogue Galaxy" ein wunderschönes Cel-Shade-Rollenspiel ab.



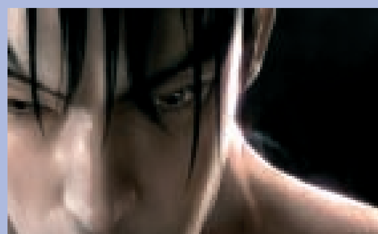
Unter den sieben Japan-Starttiteln befindet sich "Dead or Alive 4" (links oben) sowie die Arcade-Raserei "Ridge Racer 6".



Zehn Jahre nach ihrem PSone-Debüt steigen Sonys "Warhawk"-Maschinen wieder in den blauen Pixel-Himmel.



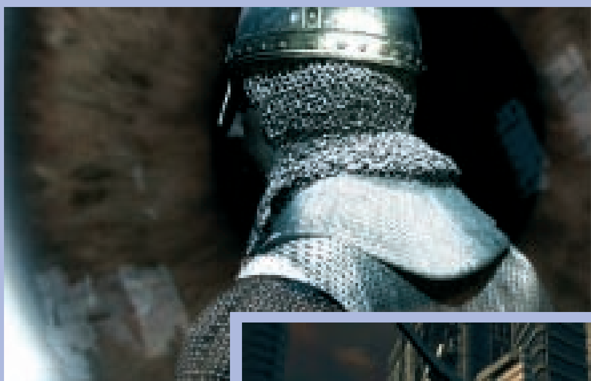
Factor 5 lässt Nintendo links liegen und macht "Lair" für die PS3.



"Tekken" darf auf einer neuen Sony-Konsole natürlich nicht fehlen.

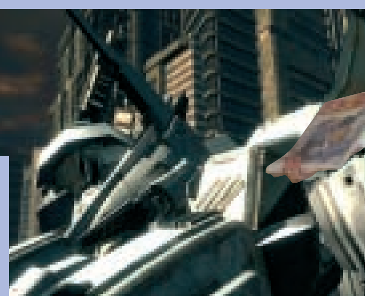
# PS3
## Großes Kino

Sony und etliche Dritthersteller entzückten die Besucher mit Appetit-anregenden PS3-Trailern, die als umfangreicher Zusammenschnitt im Playstation-Kino über eine gewaltige Leinwand flimmerten. Namco zoomte auf die verstopften Poren eines "Tekken"-Kämpfers, Capcom zeigte dasselbe hektische, aber atmosphärische "Resident Evil 5"-Kurzfilmchen wie bei der Xbox-360-Pressekonferenz und From Software entfesselte mit "Armored Core 4" eine weitere NextGen-Mech-Schlacht. Für offene Münder sorgte ein Kampf zwischen zwei gewaltigen, schillernden Drachen im Trailer zu "Lair" – dem neuen Projekt der Ex-Gamecube-Freunde Factor 5. Schmutzige Mittelalter-Atmosphäre verbreitete der Film zu Ubisofts "Assassin", der durch genialen Schnitt und wunderbare Metalltexturen beeindruckte. Massenschlacht-Spezialist Koei zeigte neben einer hübschen Kampfstudie zum Historienschinken "Ni-Oh" ein rasantes Video von "Fatal Inertia", einem Physik-lastigen Zukunftsraser mit Fluggeräten. Ebenfalls in die Luft geht's bei SCEAs futuristischem Dogfight "Warhawk", dessen Trailer mit explosiven In-Game-Szenen gewürzt war. Nicht mehr als eine nebulöse Render-Ankündigung gab's dagegen für die NextGen-Variante von Yoshiki Okamotos Samurai-Schwertgemetzel "Genji", das in naher Zukunft zunächst einmal für die PS2 erscheint.

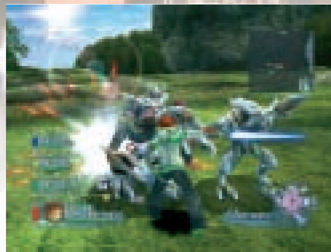


Ubisoft entzückte bei "Assassin" mit düsterem Mittelalter-Flair.





From Software liefert die Mech-Schlacht "Armored Core", Capcom bringt "Resident Evil 5" auf PS3 und Xbox 360.



Segas "Phantasy Star Universe" wird für PS2 und PC erscheinen.

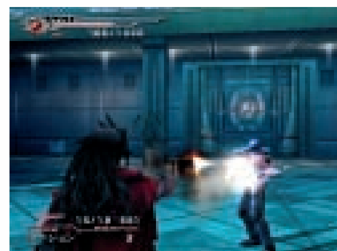


Am 'Playstation Spot' durften PSP-Demos heruntergeladen werden.

Hand voll Titel zu sehen: Ein fortgeschrittenes "Shadow of the Colossus" (kommt im Oktober in Japan), das atmosphärische Horror-Abenteuer "Siren 2" sowie "Rogue Galaxy", das neue und in wunderschöner Cel-Shade-Grafik inszenierte Rollenspiel der "Dark Cloud"-Macher Level 5.

### Bescheidene Third-Partys

Im Vergleich zu 2004 hielten sich etliche Dritthersteller bei Standgröße und -ausstattung zurück. Capcom setzte mit "Onimusha: Dawn of Dreams" und "Monster Hunter 2" auf Bewährtes und sorgte vor allem mit der PS2-Variante von "Resident Evil 4" für Publikumsinteresse. Vor einem engen Kino bildeten sich zudem lange Schlangen, die auf die NextGen-Trailershow aus "Resident Evil 5", "Devil May Cry 4" und "Dead Rising" gierten. Konami hievte mehrmals täglich Hideo Kojima auf die Bühne, daneben wurde mit "Winning Eleven 9" gekickt und in der schmucken 3D-Kämpferei "Castlevania: Curse of Darkness" das Schwert gegen Skelette geführt – auf PS2 wie Xbox. Neben SNK Playmore, die bereits Erhältliches wie "Metal Slug 5" zeigten, beachtete nur noch Tecmo die alte Microsoft-Konsole: Das dezent aufgebohrte "Ninja Gaiden Black" sowie die Oldie-Sammlung "Tecmo Classic Arcade" luden zwischen Vitrinen mit "DoA"-Kopfkissen zum Testspiel ein. Während Square-Enix sich mit einem geschrumpften Stand – auf dem es "Front Mission Online" sowie das actionlastige RPG "Code Age Commanders" zu sehen gab – in

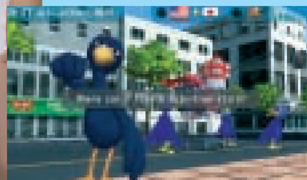


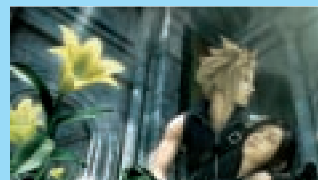
"Final Fantasy"-Spin-off: das Actionspiel "Dirge of Cerberus".



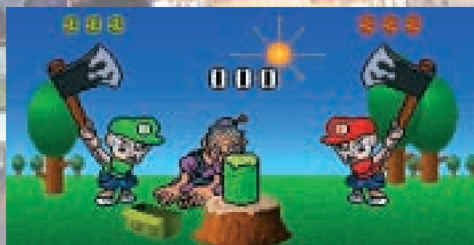
# PSP
## Zweite Welle

Die PSP erfreut sich in Japan ungebrochener Beliebtheit, und so hatten über ein Dutzend Publisher von Atlus bis Tecmo neue Software für das Sony-Handheld zu präsentieren. Das niedlichste der gezeigten PSP-Spiele stammte allerdings aus hauseigener Herstellung. In "LocoRoco" steuert der Spieler einen orangefarbenen, grinsegesichtigen Knödel durch kunterbunte Szenerien – allerdings geschieht das ausschließlich mit den Schultertasten. Ein Druck auf die Zeigefinger-Buttons kippt die Landschaft nach links bzw. rechts und bringt die Spielfigur ins Rollen. Hindernisse lassen sich durch gezielte Hüpfer überwinden, die durch Halten und Loslassen beider





Während "Talkman" auf der Messe begeisterte, war das UMD-Video "Advent Children" in Tokio bereits ausverkauft.

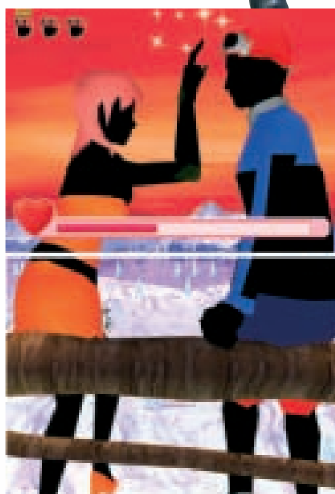


Der einzige Auftritt des Kult-Tamagotchis: die "Seaman 2"-Oase.

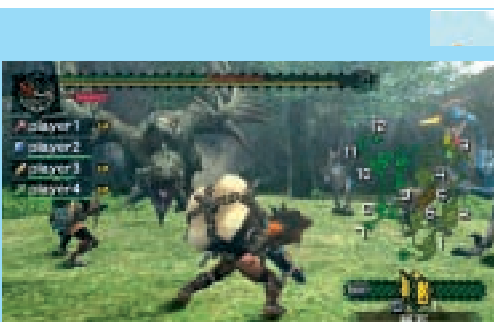


Hunderte Cos-Player verkleideten sich als Spiele- und Comic-Helden und posierten auf der Messe.

die Nebenhalle verkrümmelt hatte, klotzte Sega mit einem wuchtigen Auftritt (ohne Partner Sammy). Eine Einzelspieler-Demo vom kommenden PS2-Action-RPG "Phantasy Star Universe", das ordentliche PS2-"Sega Rally 2006" und das Multiplattform-Abenteuer "Shadow the Hedgehog" lockten die Massen. Zudem kümmerte man sich bei Sega mit Titeln wie "Project Rub 2" oder "Puyo Puyo Fever 2" sowie einem Download-Bereich um Nintendos DS. Das bedeutendste Mobilspielgerät war wie die Jahre zuvor das Handy: Neben mancher 'Mobile'-Ecke bei nahmhaften Konsolenfirmen präsentierten 20 Hersteller über 120 neue Spiele für tragbare Telefone. *sf*



Sega lässt weiter baggern: "Project Rub 2" für Nintendo DS.




Mobile Jagd: Capcom präsentierte neben einem zweiten PS2-Teil auch ein PSP-"Monster Hunter".

Süß und witzig: Bei Sonys "LocoRoco" wird die Umgebung über die Schultertasten gekippt.

Tasten ausgelöst werden. Fürs Quetschen durch enge Passagen kann das knuddelige Ding zudem über Knopfdruck in kleinere Bälle zerteilt werden. Ebenfalls niedlich: Tecmos "Karakuri", bei dem der Spieler eine Hand voll "Pikmin"-artige Helferlein um sich schart, um mit ihnen Gegner zu verkloppen oder sich beim Verschieben von Kisten helfen zu lassen. In einem Glaskasten am Sony-Stand wurde zudem das gewitzte "Talkman" präsentiert: Die Mischung aus Sprachspiel und Utility kommt im Bundle mit einem schicken Mikrofon, das in den USB-Port der PSP gesteckt wird. Einfache Wörter und Phrasen in Japanisch, Englisch, Chinesisch und Koreanisch lassen sich mit dem Titel wiedergeben und nachsprechen – mit darauffolgender Benotung der Aussprache. Dank typischer Touristen-Kategorien kann das ebenso spaßige wie lehrreiche "Talkman" auch als übersetzender Kumpan in den Urlaub mitgenommen werden.

## Die wichtigsten Titel der TGS

**Spielbare und relevante Messe-Produkte im Überblick**

| Titel | Genre | System | Hersteller |
|---|---|---|---|
| Ape Escape Academy 2 | Minispielsammlung | PSP | Sony |
| Beatmania 2DX 10th Style | Musikspiel | PS2 | Konami |
| Bubble Bobble DS | Geschicklichkeit | DS | Taito |
| Castlevania: Curse of Darkness | Action-Adventure | PS2 | Konami |
| Castlevania: Dawn of Sorrow | Action-Adventure | DS | Konami |
| Chromehounds | Action | Xbox 360 | Sega |
| Code Age Commander | Rollenspiel | PS2 | Square-Enix |
| Critical Velocity | Rennspiel | PS2 | Namco |
| DDR Strike | Musikspiel | PS2 | Konami |
| Dead Rising | Action-Adventure | Xbox 360 | Capcom |
| Dirge of Cerberus: Final Fantasy 7 | Action | PS2 | Square-Enix |
| Dynasty Warriors 5 Special | Action | Xbox 360 | Koei |
| Dynasty Warriors 5: Extreme Legends | Action | PS2 | Koei |
| Enchant Arm | Rollenspiel | Xbox 360 | From Software |
| Exit | Action-Puzzle | PSP | Taito |
| Final Fantasy 11 | Online-Rollenspiel | Xbox 360 | Square-Enix |
| Forbidden Siren 2 | Action-Adventure | PS2 | Sony |
| Front Mission Online | Strategie | PS2 | Square-Enix |
| Genji | Action | PS2 | Sony |
| Guilty Gear XX# Reload | Beat'em-Up | PSP | Sega |
| Guitar Freaks 5 & Drummania 5 | Musikspiel | PS2 | Konami |
| Initial D: Street Stage | Rennspiel | PSP | Sega |
| Karakuri | Action-Adventure | PSP | Tecmo |
| Katamari Damacy | Geschicklichkeit | PSP | Namco |
| Key of Heaven | Action-RPG | PSP | Sony |
| King of Fighters Neo Wave | Beat'em-Up | Xbox, PS2 | SNK Playmore |
| Kingdom Hearts 2 | Rollenspiel | PS2 | Square-Enix |
| LocoRoco | Geschicklichkeit | PSP | Sony |
| Lost Magic | Action-RPG | DS | Taito |
| Love Football | Sportspiel | Xbox 360 | Namco |
| Mawaza | Puzzle | PS2 | Sony |
| Metal Gear Acid 2 | Strategie | PSP | Konami |
| Metal Gear Solid 3: Subsistence | Action-Adventure | PS2 | Konami |
| Monster Hunter 2 | Online-Rollenspiel | PS2 | Capcom |
| Monster Hunter Portable | Rollenspiel | PSP | Capcom |
| MotoGP 4 | Rennspiel | PS2 | Namco |
| NeoGeo Battle Coliseum | Beat'em-Up | PS2 | SNK Playmore |
| Ninety-Nine Nights | Action | Xbox 360 | Phantagram |
| Ninja Gaiden Black | Action-Adventure | Xbox | Tecmo |
| Okami | Action-Adventure | PS2 | Capcom |
| Onimusha: Dawn of Dreams | Action | PS2 | Capcom |
| Phantasy Star Universe | Online-Rollenspiel | PS2 | Sega |
| Pop'n Music 12 | Musikspiel | PS2 | Konami |
| Project Rub 2 | Geschicklichkeit | DS | Sega |
| Puyo Puyo Fever 2 | Puzzle | PS2, DS, PSP | Sega |
| Ridge Racer 6 | Rennspiel | Xbox 360 | Namco |
| Rockman Rockman | Jump'n'Run | PSP | Capcom |
| Rogue Galaxy | Rollenspiel | PS2 | Sony |
| Rule of Rose | Action-Adventure | PS2 | Sony |
| Rumble Roses XX | Sportspiel | Xbox 360 | Konami |
| Sega Ages: Panzer Dragoon | Action | PS2 | Sega |
| Sega Ages: SDI&Quartet | Action | PS2 | Sega |
| Sega Ages: Space Harrier | Action | PS2 | Sega |
| Sega Rally 2006 | Rennspiel | PS2 | Sega |
| Senguko Musou | Action | PSP | Koei |
| Shadow of the Colossus | Action-Adventure | PS2 | Sony |
| Shadow the Hedgehog | Action | Xbox, Gamecube, PS2 | Sega |
| Shin Megami Tensei: Devil Summoner | Rollenspiel | PSP | Atlus |
| Shutokou Battle | Rennspiel | Xbox 360 | Genki |
| Slime MoriMori Dragon Quest 2 | Action-Adventure | DS | Square-Enix |
| Snowboard Kids SBK | Sportspiel | DS | Atlus |
| Sonic Riders | Rennspiel | Xbox, Gamecube, PS2 | Sega |
| Sonic Rush | Jump'n'Run | DS | Sega |
| Soul Calibur 3 | Beat'em-Up | PS2 | Namco |
| Steel Lancer Arena International | Action | PS2 | Konami |
| Street Fighter Zero 3 Double Upper | Beat'em-Up | PSP | Capcom |
| Suikoden 5 | Rollenspiel | PS2 | Konami |
| Super Monkey Ball DS | Geschicklichkeit | DS | Sega |
| Tales of the Abyss | Rollenspiel | PS2 | Namco |
| Talkman | Sprachspiel | PSP | Sony |
| Tecmo Classic Arcade | Oldie-Sammlung | Xbox | Tecmo |
| Viewtiful Joe: Double Trouble | Action | DS | Capcom |
| Viewtiful Joe: Red Hot Rumble | Action | Gamecube | Capcom |
| Winning Eleven 9 | Sportspiel | PS2, Xbox | Konami |
| World Airforce | Flugsimulation | Xbox 360 | Taito |
| Wrestle Kingdom | Sportspiel | Xbox 360 | Yuke's |
| Xenosaga Episode 3: Also sprach Zarathustra | Rollenspiel | PS2 | Namco |
| Xenosaga 1&2 | Rollenspiel | DS | Namco |
| Ys The Ark of Naphistim | Rollenspiel | PSP | Konami |

VIDEO AUF DVD!

# Games Convention

**Zuerst im Ausland müde belächelt, mauserte sich die Games Convention in Leipzig zur wichtigsten Videospiel-Messe Europas. Neben harten Fakten gibt's auch intime Einblicke in das Leben eines MAN!AC-Redakteurs.**

Die Games Convention beginnt für die meisten Besucher am Donnerstag. Presseleute, Entwickler, PR-Profis sowie Aussteller schlendern schon am Mittwoch durch die leeren Hallen und besuchen informative Pressekonferenzen oder schauen bei spannenden Entwicklervorträgen vorbei. In diesem Jahr verpassten die MAN!ACs diesen Tag wegen einer beschwerlichen Anreise mit diversen Problemen: Lackschaden dank ruppigem Fahrverhalten und offene Van-Türen auf der Autobahn waren nicht eingeplant. Trotz der Widrigkeiten bauen wir am Abend den Messestand auf und beehren MAN!AC-Fan Nilz Bokelberg am "Buzz"-Stand mit unserer Anwesenheit.

## Die Messe beginnt

Schon am ersten Besuchermessetag verliefen sich unzählige Zocker – trotz suboptimaler MAN!AC-Stand-Platzierung zwischen Drillmeister der Bundeswehr und den Goodie verschleudernden ATi'lern an unsere Bude. Hier wurde diskutiert, geflirtet und hauptsächlich gezockt: Die Spielepalette reichte von Activision-Klassikern bis zu heftig frequentierten "Mario Kart: Double Dash!!"-Mehrspieler-Duellen. Tolle Preise wie T-Shirts, aktuelle Spiele und Figuren mussten sich die Zocker aber hart erkämpfen. Vor allem die ehrgeizigen MAN!ACs Matthias und Raphael schickten viele Gäste mit einem Trostpreis nach Hause. Also Jungs und Mädels: Trainiert ausgiebig und zahlt es den Angebern im nächsten Jahr heim!

In der Mittagspause gönne ich mir einen Abstecher in die Oase der Ruhe – dem Pressecenter. Von Hektik, dicker Luft und Überfüllung keine Spur: Ich lasse es mir in der hellen, angenehm klimatisierten Halle gut gehen. Entspannt trinke ich mit PR-Leuten einen Kaffee, philosophiere mit Entwicklern über die Videospielzukunft und stille meinen hungrigen Magen mit köstlichen Häppchen. Selbstredend, dass sich die MAN!AC-Crew nach einem

### ▪ ▪ ▪ Nintendo: Mach Männchen, Mario ▪ ▪ ▪

**Nintendo lockt mit süßer Software weibliche Spieler**



Link, Mario und die "Nintendogs" sorgten für großen Besucherandrang bei Nintendo.

Nintendo bringt Farbe ins Spiel und veröffentlicht den DS in blau und pink. Letztere Farbe soll mit der Hundesimulation "Nintendogs" die Zahl der weiblichen Nutzer erhöhen. Auch das grafisch putzige, spielerisch meisterliche "New Super Mario Bros." sorgte für glänzende Augen. Hinter einbruchssicheren Glasscheiben stellte Nintendo zudem den kleinen und bunten Winzling Game Boy Micro zur Schau. Auch den Gamecube unterstützen die Japaner tatkräftig mit eigenen Produktionen: Besonders das spielerisch einwandfreie "Mario Smash Football" und das auf 2006 verschobene Abenteuer "The Legend of Zelda: Twilight Princess" stellen zwei spielerische Glanzstücke dar.

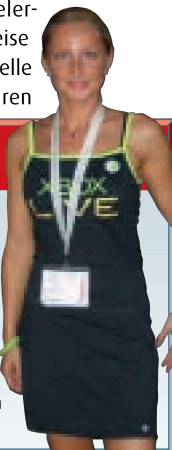


### Microsoft: Preispolitik und Online-Spaß

**Aufschlussreiche Pressekonferenz und viel grüne Fläche**

Das Microsoft-Podium war bei Spielevorstellungen immer brechend voll.

Microsoft überraschte die Besucher mit wertvollen Xbox-360-Informationen: Erstmals in der Konsolengeschichte startet ein Hersteller mit zwei verschiedenen Hardwarepaketen. Microsoft liefert das 299 Euro teure Core-System mit allen erforderlichen Kabeln und einem Controller mit Strippe aus. Für 100 Euro mehr erhaltet Ihr das Premiumpaket mit folgendem Inhalt: 20 GB Festplatte, Wireless Controller, Headset, limitierte Fernbedienung und Silver-Abonnement für Xbox Live. Diesen Online-Dienst baut Microsoft deutlich aus: Individualität, riesiger Marktplatz und einsteigerfreundliche Benutzerfläche bilden die Eckpunkte. Auch die Media-Center-Fähigkeiten und Vorstellungen von nicht spielbaren 360-Starttiteln wie "PGR 3" standen hoch im Kurs. In der grünen, chilligen Stand-Oase entspannte sich der Zocker mit den letzten Xbox-Titeln.



# 2005

## ▪ ▪ ▪ MAN!AC-Stand: Spiel, Spaß und V.I.P.s ▪ ▪ ▪

**Preise absahnen, Redakteure anfassen und diskutieren, bis der Kragen platzt**



Viele Zocker fanden in den Spielprofis Matthias (Mitte) und Raphael (rechts) ihre Meister.


Beliebte Videospieler: Chefredakteur Olli konnte sich vor weiblichen Fans kaum retten.


Lauscher spitzen: Wenn Moderations-Genie Max (rechts) die Regeln erklärt, leiht ihm jeder sein Ohr.

Zum ersten Mal ließen sich die MAN!ACs mit einem kleinen, aber feinen Stand auf der Games Convention blicken. Um fette Preise abzusahnen, mussten Besucher ordentlich schwitzen und sich mit den Redakteuren in hitzigen Zock-Duellen messen. Während wir "Super Mario Kart: Double Dash!!" und "Super Smash Bros. Melee" wegen unfähigen Redakteuren nächstes Jahr wohl aus dem Spielkonzept nehmen, suchten wir vergeblich nach adäquaten "Pro Evolution Soccer"-, "Gradius V" - und "Power Stone"-Gegnern. Zudem stellten wir uns auch knallharten Fragen und diskutierten über Gott und die Welt mit leidenschaftlichen Zockern. Somit war unser Messeauftritt vor allem dank den zahlreichen Lesern ein voller Erfolg. Wir freuen uns schon auf nächstes Jahr, wenn es wieder heißt: MAN!AC goes Games Convention.

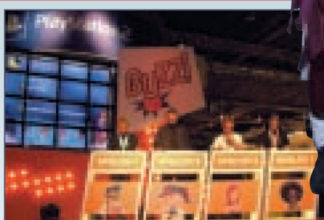
anstrengenden Messetag an der feucht-fröhlichen Bar eines Publishers zu exotischen Cocktail trifft.

### Messe, wo bist du?

Nach einem überfüllten Samstag nehme ich am Sonntag die Messestände genauer unter die Lupe. Die Kreativität der einzelnen Aussteller beeindruckt: Activsion sorgt mit fetten Trendsporteinlagen in der Half-Pipe für volle Ränge, Hersteller wie 10tacle versammeln dank der größten Dichte an heißen Messebabes etliche Schaulustige. Kurz träumen, dann geht's weiter zu wunderschön gestalteten Retro-Ständen. Diese Jungs lieben ihr Hobby über alles! Danach hole ich bei der USK einen 'ab 16'-Aufkleber und schaue kleinen Kids bei ihren ersten virtuellen Gehversuchen in der Lernsoftware-Halle zu – süß. Auch der Trend zu vielschichtigen Besuchergruppen freut mich: Deutlich mehr Mädels und Familien verbringen ihre kostbare Freizeit mit Videospielen – recht so! *rf*

## ▪ ▪ ▪ Sony: Stylischer PSP-Auftritt ▪ ▪ ▪

**Dominante PSP, einige PS2-Spiele, aber keine Infos zur PS3**

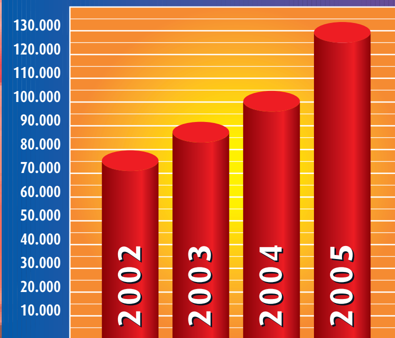


Der Stand des Musikquiz' "Buzz" war immer gut besucht.

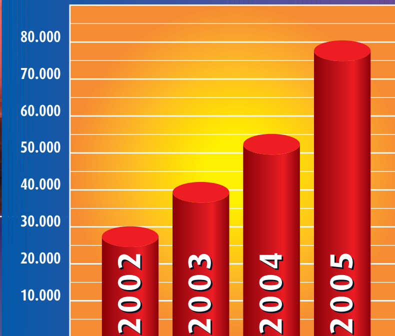
Extravagant, idyllisch und zugänglich zugleich. Dieses Image versprühte Sony an ihrem stylischen Stand. Den Großteil der Fläche nahm die PSP ein: Die diversen Spiele zockte man im zwanglosen Ambiente auf flauschigen Kissen. Sony sieht zudem die multimedialen Fähigkeiten als elementares zweites PSP-Standbein. Die PS2 stand im Zeichen von sportlichen, familienfreundlichen und weiblich orientierten Spielen: Das gesundheitsbewusste "EyeToy: Kinetic" und das Musikquiz "Buzz" sorgen für generationsübergreifenden Spaß. Auch der hohe Frauenanteil an PS2-Käufern von 20 Prozent soll durch ähnliche Spielkonzepte steigen. Die Playstation 3 blieb hingegen Zukunftsmusik und soll erst auf der nächsten Games Convention für Furore sorgen.

## Harte Fakten

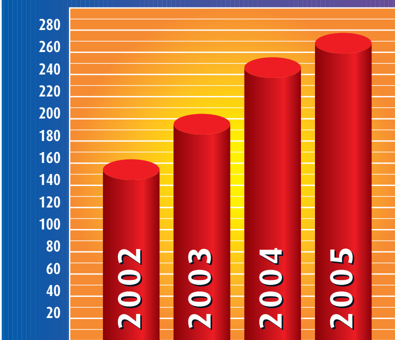
### Besucherzahlen



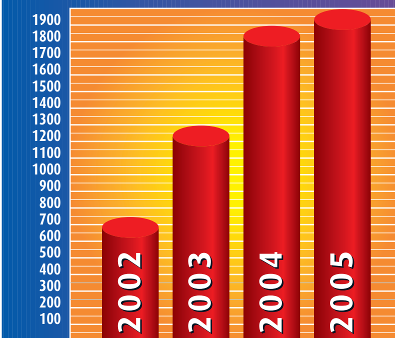

### Belegte Fläche in m²




### Aussteller




### Pressevertreter




### Messefakten:

**98 Weltneuheiten**
**59 Europapremieren**
**52 Deutschlandpremieren**

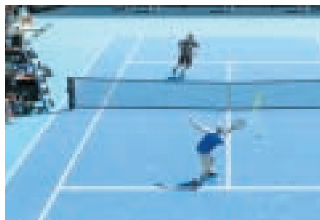
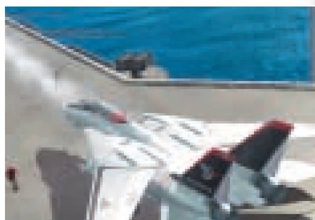

Wie in den geächteten Vorgängern schießt Ihr auch in "House of the Dead 4" massig Zombies die Rübe runter.



# Next-Generation-Arcade

**Ihr glaubt, die Spielhalle sei tot? Sega haucht verwaisten Zockerhöllen mit der leistungsstarken Lindbergh-Hardware neues Leben ein!**

Spätestens mit Beginn der 128-Bit-Ära wurde die Spielhalle als virtuelles El Dorado von den leistungsstarken Heimkonsolen abgelöst. Sogar im fernöstlichen Mutterland treiben drastisch sinkende Besucherzahlen Spielhallenbetreiber wie Hardware-Hersteller gleichermaßen an den Rand des Bankrotts – überalterte Münzschlucker und verwaiste Neongewölbe sind die traurigen Folgen. Durch den Zusammenschluss mit Sammy 'gesundfusioniert', leistet sich Sega den Luxus, abseits interessanter Xbox-360- und PS3-Entwicklungen mit dem Lindbergh-Board die ruhmreiche Automaten-Tradition des Unternehmens fortzusetzen.

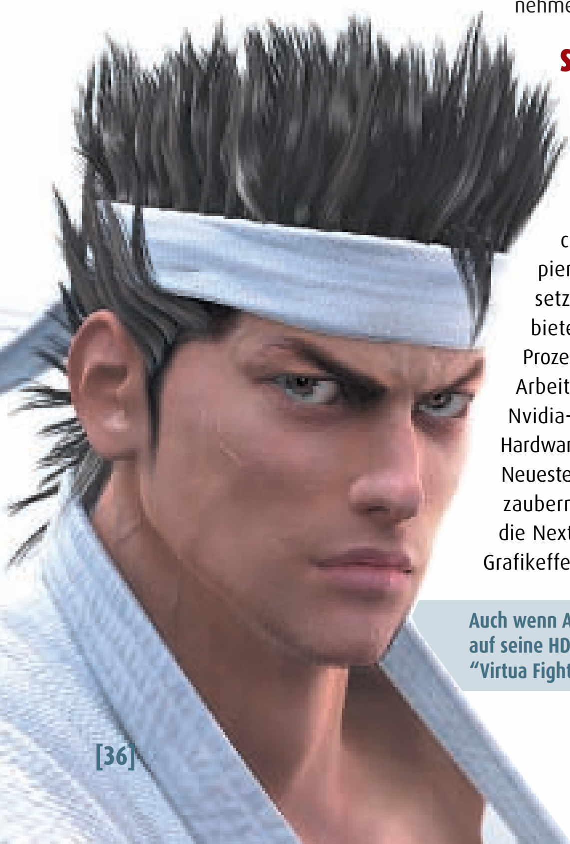


In Standbildern nur schwer einzufangen: die polygonale Pracht zukünftiger Toptitel wie "Virtua Tennis 3" (links) oder "Afterburner" (rechts).


Unscheinbar, aber kraftvoll: So sieht das Herz zukünftiger Sega-Automaten aus.

## Spielhallen-PC?

Ähnlich Taitos kürzlich vorgestelltem Type X-Board klingen die Zahlen des Sega-Flaggschiffes vielversprechend, erinnern aber frappierend an die Zusammensetzung eines PCs; auch der bietet einen Pentium-4-Prozessor mit 3 Ghz, 1024 MB Arbeitsspeicher sowie einen Nvidia-Grafikchip. Doch die Hardware kann bedeutend mehr: Neueste Vertex- und Pixel-Shader zaubern dank DVI-Ausgang wie die NextGen-Konsolen neuartige Grafikeffekte auf die HDTV-Mattscheibe. 5.1-Surround-Sound und die Möglichkeit, zwei Schirme mit unterschiedlichem Bildmaterial zu füttern, sorgen für ein audiovisuell unnachahmliches Erlebnis. Daneben gibt's Sega-typisch einen Netzwerkanschluss sowie USB-Ports und ein DVD-Laufwerk. Der Zweck? Noch unklar!

In puncto Software-Versorgung bleiben sich die Japaner treu: Die legendäre "Virtua Fighter"-Serie erhält mit Teil 5 eine würdige Fortsetzung, Filzball-Cracks werden mit "Power Smash 3" (hier zu Lande "Virtua Tennis 3") glücklich. Während Zombiejäger in "House of the Dead 4" die wuchtige Uzi durchladen, steht die schon auf der E3 atemberaubend aussehende "Afterburner"-Wiedergeburt ebenfalls in den Startlöchern. *ms*


Auch wenn Akira böse dreinschaut, auf seine HDTV-Premiere freut sich der "Virtua Fighter"-Recke bestimmt.


Bald auf Xbox 360 und PS3? Zu allen vorgestellten Lindbergh-Titeln sind Umsetzungen für die Heimkonsolen bereits angekündigt oder gelten als wahrscheinlich.

# MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...



## Xbox 360: Startdetails bekannt

| | |
|---|---|
| 02.12.05 (Freitag): | Europa/Deutschland |
| 22.11.05 (Dienstag): | USA |
| 10.12.05 (Samstag): | Japan |

## Starttitel der Xbox 360 in Japan:

| | |
|---|---|
| Dead or Alive 4 | Tecmo |
| [eM] -eNCHANT arM- | From Software |
| Everyparty | Microsoft |
| Frame City Killer | Namco |
| Ridge Racer 6 | Namco |
| Tetris The Grand Master | Cavia |
| Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter | Ubisoft |



Microsoft enthüllte im Zuge der Tokyo Game Show die Starttermine der Xbox 360, die Produktion der Konsolen begann bereits Mitte September. Der Xbox-Nachfolger kommt in zwei Ausführungen auf den deutschen Markt: Die 'Core'-Version für 299 Euro enthält einen Kabel-Controller, bei der 'Premium'-Fassung für 399 Euro dagegen sind Funk-Pad, High-Definition-Kabel, Festplatte, Headset und (nur zu Beginn) Fernbedienung inklusive. In Japan - dagegen erscheint (zumindest vorerst) nur letztere Version sowie eine limitierte Auflage.

### XBOX LIVE

Daneben verkündete Microsoft die Eckdaten für ihren Online-Dienst Xbox Live in Deutschland. Käufer der 'Core'-Version dürfen mit dem kostenlosen Xbox Live Silber online gehen – Multiplayer-Duelle bleiben ihnen jedoch verwehrt. Das volle Programm erhalten Zocker mit der Gold-Version. Dafür werden folgende Tarife fällig:

| | |
|---|---|
| 1 Monat | 6,99 Euro |
| 3 Monate | 19,99 Euro |
| 12 Monate | 59,99 Euro |

Für die beiden letzten Möglichkeiten ist eine Kreditkarte nicht mehr zwingend erforderlich, statt dessen könnt Ihr auch einlösbare Gutscheine z.B. im Fachhandel erwerben.

## DS treibt's bunt

Jetzt kommt Farbe ins Spiel: Nintendo bringt passend zum "Nintendogs"-Start im Oktober den DS in zwei neuen Farben auf den Markt. In Pink mit weißer Unterschale und in Blau mit schwarzer Unterschale werden die Geräte hierzulande im Laden stehen.



## Game Boy Micro kommt

Nintendo gab auf der Games Convention bekannt, dass der neueste Game-Boy-Ableger, der Game Boy Micro, am 4. November für 99 Euro in Deutschland erscheint. In vier Farben kommt das kleine Edelgerät in den Handel: Pink, Grün, Blau und Silber. Austauschbare Frontschalen werden für acht Euro erhältlich sein.



**Game Boy Micro**

| | |
|---|---|
| **Maße:** | 100 x 50 x 18 mm |
| **Gewicht:** | 85 Gramm |
| **Spieldauer:** | bis zu 12 Stunden |
| **Bildschirm:** | 5 cm Diagonale Hintergrundbeleuchtung |
| **Besonderheiten:** | abwärtskompatibel zu allen GBA-Spielen, Kopfhöreranschluss |
| **Preis:** | 99 Euro |

## NACHSPIEL

### IM WANDEL DER ZEIT

Nintendo steht ja schon immer für Innovation: Steuerkreuz, Analogstick, Rumble-Pak, Touchscreen und nun der Revolution-Controller. Meine erste Reaktion: Mein Gott! Das ist eine stinknormale Fernbedienung – was soll das? Muss es denn unbedingt innovativ sein? Auf den zweiten Blick erweist sich der Ansatz aber als durchaus interessant. Damit lassen sich sicherlich eine Unmenge spaßiger Geschicklichkeitstests und witziger Minispiele zocken. Auch einige Nichtspieler werden sich mit dem Gerät gern wild gestikulierend vor die Glotze setzen – "EyeToy" lässt grüßen. Die Revolution ist intuitiv.

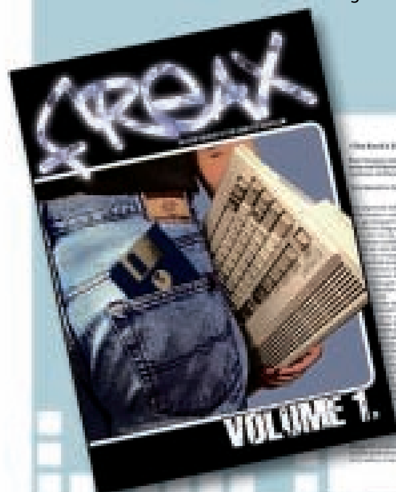
Doch was ist mit großen Spieletiteln, wie zum Beispiel "Zelda"? Muss ich stundenlang mit einer monotonen Handbewegung Schwerthiebe vollführen, um mich durch alle Dungeons zu schlagen? Ermüdungserscheinungen und Muskelkater wären hier noch die harmloseren Auswirkungen. Kann man Revolution-Titel überhaupt eine längere Zeit vernünftig bedienen oder liegt der Packung die Warnung bei, lieber nach zehn Minuten eine Pause einzulegen? Hoffentlich lassen sich die nötigen Moves und Tricks auch auf minimale Bewegungen kalibrieren. Schließlich will ich ja nicht meinen Couchnachbarn beim Zocken zufällig die Zähne einschlagen. Trotzdem: Man kann davon halten, was man will, Nintendo ist mit dem gewagten Konzept wieder ins Rampenlicht gerückt.

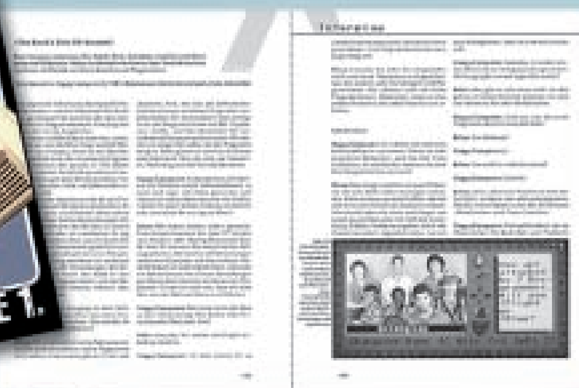


## Schöpfer gegen Freax: Neue Spiele-Bücher

Zwei deutsche Verlage veröffentlichen Bücher über das goldene Zeitalter der 8- und 16-Bit-Spiele, als die Heimcomputer C 64 und Amiga die Szene beherrschten. "Schöpfer neuer Welten" (180 Seiten) wirkt auf den ersten Blick etwas windig: Der Nachdruck von Programmierer- und Firmen-Porträts der deutschen 80er-Jahre-Fachzeitung Happy Computer ist schnörkellos mit alten Schwarz-Weiß-Fotos gesetzt. Die Optik ist trist, dafür fesselt der Inhalt: Die Gespräche, die Heinrich Lenhardt und Boris Schneider vor 20 Jahren führten, sind noch heute die aufschlussreichsten Texte zum Thema. Happy Computer plaudert mit den Videospiel-Pionieren David Crane und Russel Lieblich, besucht die "Summer Games"-Macher Epyx sowie bis heute aktive Größen wie die Ex-Infocom- und LucasArts-Mannen Moriarty, Falstein, Gilbert.

In "Freax" wird dagegen der C-64- und Amiga-Untergrund mit professionellem Layout und Pixel-Gemälden auf 220 Seiten opulent gefeiert. Das Buch zur Gegenkultur präsentiert das bunte Treiben zwischen 8-Bit-Tradition und anbrechendem True-Color-Zeitalter auf Kunstdruckpapier. Die Programmierer und Grafiker hinter den Cracks, Intros und Trainern der späten 80er- und frühen 90er-Jahren testeten mit Animationen und Samples die technischen Grenzen. Das Buch ist textlich aber etwas ermüdend. Nach den starken Einführungskapiteln zur Geschichte von Computer-Grafik und -Sound sowie Commodore-Rechnern konzentriert sich 'Freax' auf die halblegale Szene ohne weiteren Bezug zu Industrie und Mainstream. Wer wissen möchte, wie welches Spiel in seine Diskettenbox kam, wird "Freax" verschlingen.



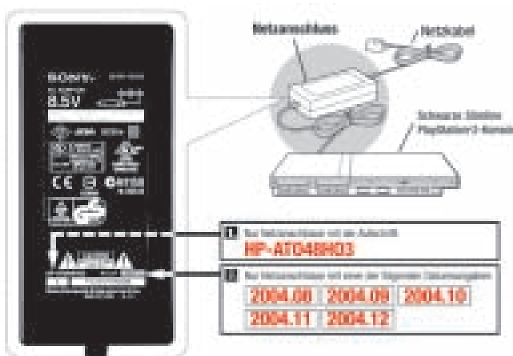
Das Buch "Freax" (ganz links) behandelt die Cracker- und Hacker-Szene der 8- und 16-Bit-Ära. "Schöpfer neuer Welten" (links) präsentiert sich spartanisch, aber hochinteressant.

**Schöpfer neuer Welten**
Skriptorium, 19,80 Euro
*www.retrobooks.de*
**Freax Volume 1**
CSW Verlag, 24,90 Euro
*www.go64.de*

## Sony ruft Netzteile zurück

Sony kündigt einen Rückruf bestimmter Netzteile an, die mit der neuen Slimline-PS2 ausgeliefert wurden. Diese könnten unter Umständen überhitzen. Betroffen sind Geräte, die zwischen August und Dezember 2004 ausgeliefert wurden, aber immer noch verkauft werden könnten (siehe Bild zur Identifizierung). Neue Netzgeräte werden gratis geliefert. Bis dahin rät Sony, die betroffenen PS2s nicht mehr zu benutzen und vom Stromnetz zu trennen.

**Weitere Infos gibt's unter: www.ps2ac.com**
**und unter der Hotline: 0800 984 8899**







**+++ Gerecht?** In Maryland, USA, wurden Angestellte eines Spielehändlers wegen dem Verkauf von Raubkopien zu fünf Monaten Haft, einer Geldstrafe von über 247.000 Dollar und 80 Stunden gemeinnütziger Arbeit verurteilt. Sie verkauften umgebaute Xboxen inklusive vorinstallierter Spiele. **+++ Glänzender PSP-Start:** Allein in der ersten Woche verkaufte sich in Großbritannien die PSP 185.000 Mal und übertrumpfte damit den DS-Start deutlich (87.000). Hier zu Lande ist die Erstauslieferungsmenge von 75.000 auch inzwischen fast ausverkauft. **+++ Best of GC:** Nintendo hat bei den Games-Convention-Awards groß abgesahnt. Bestes Game-Boy-Spiel wurde "Fire Emblem: Sacred Stones", als bester DS-Titel wurde "Nintendogs" prämiert. Die Gamecube-Kategorie gewann "Zelda: Twilight Princess" während EA zwei Auszeichnungen einfuhr: "Burnout: Revenge" (Xbox) und "Die Sims 2" (Mobile). "King Kong" punktete bei der PS2 und "Ridge Racer" erhielt den PSP-Award. Als innovativstes Produkt wurde "Fahrenheit" ausgezeichnet. **+++ Unter einen Hut:** Sony hat seine weltweit ansässigen Studios zu SCE Worldwide Studios zusammengefasst. **+++ Wird Taito aufgekauft?** Square-Enix will sich für 500 Mio. Euro am Spielhallen-Experten Taito mit 67% Anteil beteiligen. **+++ Sega und Bizarre kooperieren:** Die Macher von "Project Gotham Racing" entwickeln zusammen mit Sega ein neues Franchise für NextGen-Konsolen.



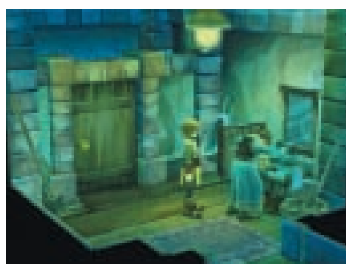
## Olymptronica 2005

Ein neuer e-Sports-Event steht bald an. Die Olymptronica 2005 findet am selben Ort wie der Best Players Cup statt: in der Union Halle in Frankfurt am Main. Im Vorjahr fanden sich schon 800 Teilnehmer ein – dieses Mal werden 1.500 Leute erwartet. Für die diesjährige Veranstaltung wurde das Mindestalter auf 16 Jahre gesenkt und neue Wettbewerbe u.a. nur für Frauen ausgerufen. Alle anderen dürfen sich auch bei "Pro Evolution Soccer", Beat'em-Ups sowie "Virtua Tennis: World Tour" auf der PSP messen. Weitere Infos über Spieledisziplinen und das Online-Anmeldeformular gibt's unter **www.olymptronica.de**

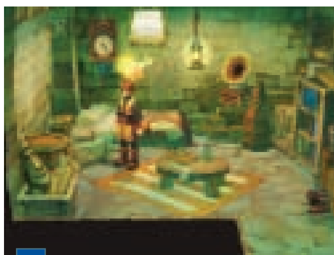
OVERSEAS

# Radiata Stories



PS2 Nicht jeder NPC reagiert positiv auf Eure Avancen: Anfangs sind Euch nur namenlose Verlierer wie der Dauerbesetzer vom Gilden-WC wohl gesonnen.



PS2 In dieser Absteige kommt Jack zwischen seinen Exkursionen unter.

Nach dem ungewöhnlichen "Valkyrie Profile" (gesucht wie kaum ein anderer PSone-Import) bringt Euch der japanische Rollenspiel-Experte Tri Ace PS2-Erzählungen rund ums idyllische Fantasy-Land Radiata – kurz: "Radiata Stories". Wie bei dem von nordischer Mythologie inspirierten Vorgänger stehen vor allem die persönlichen Motive und Geschichten der Hauptcharaktere im Vordergrund – das und die Formierung einer schlagkräftigen Heldentruppe. Denn nach knapp zehn Stunden Spielzeit erfährt das bis dahin ungewöhnlich geradlinige und scheinbar kindgerechte RPG eine komplette Wende: Held Jack wird mit Schimpf und Schande aus dem Ritter-Chor des Herrscherhauses geschmissen – aber der Sohn eines legendären Paladins lässt sich nicht unterkriegen. Jetzt geht das Abenteuer erst richtig los!



PS2 Gemütliches Beisammensein in der Gilden-Stube: Der unfreundliche Herr im Hintergrund vergibt Jobs, der Blechkamerad vorne vermisst seine Kontaktlinsen.



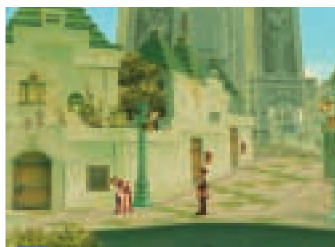

PS2 Seid Ihr in eine Konfrontation mit einem Monster gestolpert, wechselt „Radiata Stories" in den Kampfbildschirm: Dort wird Try-Ace-typisch in Echtzeit gekämpft.

## Die Kriegergilde

Aber was macht ein Nachwuchskämpfer ohne Job? Kein Problem: Für solche Fälle gibt's die Kriegergilde – ein ziemlich heruntergekommener Haufen in einer halb verfallenen Bruchbude... aber nach einer kleinen Aufnahmeprüfung stellt er willigen Schwertschwingern wie Jack Kost & Logis. Zwar müsst Ihr als Gegenleistung mitunter wenig lukrative Aufträge übernehmen – aber zwischen diesen Pflichtjobs dürft Ihr nach Herzenslust Radiata erforschen und Euch aus der Job-Liste der Gilde Euren Lieblings-Auftrag rauspicken. Wer alleine auf Monsterjagd geht oder gefährliche Kurierdienste leistet, kommt freilich nicht weit: Darum tut Ihr gut daran, Euch noch vor Eurem ersten Job als 'Freelancer' ein Team zusammen zu stellen. Anfangs müsst Ihr Euch zwar noch mit rechten Verlierern abgeben – aber je höher Eure Stufe und damit auch die Reputation steigen, desto größer werden Eure Chancen, dass sich auch kampferprobte Haudegen Eurer Gruppe anschließen.

## Auf mein Kommando!

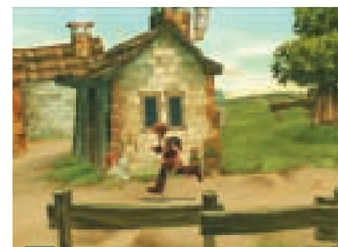
Nicht selten müsst Ihr Euren künftigen Kollegen vorher einen Gefallen tun, sie hartnäckig zur Mitarbeit überreden oder sogar die Klingen mit ihnen kreuzen – aber stehen der freche Schurke, die verführerische Priesterin oder der skrupellose Axtkämpfer erstmal auf Eurer Freundesliste, tanzen sie nach Eurer Pfeife! Vorausgesetzt, Ihr habt vorher im örtlichen



PS2 Im Klerus-Viertel der Hauptstadt ist alles auf Hochglanz poliert.




PS2 Beim Händler Eures Vertrauens gibt's Gegenmittel für jedes Wehwehchen. Deckt Euch gut ein, denn fast alle Monster beherrschen fiese Status-Attacken!



PS2 Das Hinterland erforscht Ihr über befestigte Wege und Trampelpfade.

Buchladen vorbeigeschaut und ein paar pfiffige Kommando-Anleitungen gekauft: Denn wer ein guter Truppenführer sein will, der muss für jede Situation den passenden Befehl parat haben! Zwar tummeln sich die Mitstreiter auch ohne Euer Zutun auf den kunterbunten Action-Schlachtfeldern, aber mit den passenden Ordern läuft das wilde Echtzeit-Geschnetzel deutlich effektiver ab.

Aber keine Sorge: Jack ist nicht auf das Schreiben von Befehlen beschränkt. Wie seine Kollegen stürzt er sich mit flotten Action-Hieben und wuchtigen Spezialattacken unter Eurer direkten Kontrolle ins Getümmel, per L1-Eingabe setzt Euer Anime-Konterfei Gegenstände ein oder blättert durch die Befehlsliste. Auch sonst zeigt sich die drollige Welt Radiata simpel: Hardcore-Rollenspieler mit einem Faible für Zahlenschiebereien werden die Möglichkeit zur individuellen Charakter-Entwicklung ebenso vermissen wie bedächtige 'Zug um Zug'-Kämpfe – aber wem Charaktere, Geschichte und eine lebendige Spielwelt wichtiger sind, der fühlt sich wie im Paradies. Selten wurde eine Rollenspielwelt liebevoller inszeniert – und selten eine Story mit so viel herrlich schrägem Humor angereichert. "Radiata Stories" ist kein bierernster Monstermetzler, sondern ein ausgewachsener RPG-Schwank, der die gängigen Genre-Klischees gekonnt persifliert und mit reichlich Innovationen veredelt. *rb*

**Genre:** Rollenspiel
**Schwierigkeit:** mittel

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

**Entwickler:** Tri Ace, Japan
**PAL-Veröffentlichung:** nicht bekannt

**Spezielle Peripherie:** ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9 ○ Surround ○ Pr. Scan ○ DTS

## Radiata Stories

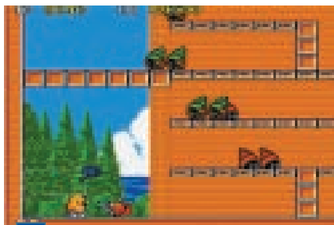
Playstation 2



**86 %** Spielspaß

**Humoriger, Hintergrund-orientierter RPG-Geniestreich, der nur zaghaft in die Gänge kommt.**

# Taito Memories Vol. 2



PS2 Niedlicher Star: der putzige Kiwi von "The New Zealand Story".



PS2 Die 3D-Optik von "Raystorm" kann auch heute noch überzeugen.



PS2 Wieso von der "Puzzle Bobble"-Serie der zweite Teil den Vorzug erhielt, ist unklar – der Blasenspaß stellt auf jeden Fall ein Highlight der Sammlung dar.



PS2 Bei "Chack'n Pop" sind einige spätere "Bubble Bobble"-Schurken dabei.



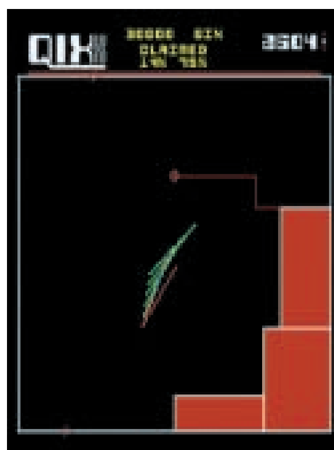
PS2 Das knuffige "Liquid Kids" besitzt alle klassischen Hüpfer-Tugenden.

Und weiter geht's: Taito lässt sich von der unlängst vollzogenen Übernahme durch Square-Enix nicht bremsen und veröffentlicht schlappe vier Wochen nach der ersten Oldie-Sammlung bereits die zweite Episode. Damit ist die Retro-Wut der Japaner aber noch nicht gestillt. Noch dieses Jahr werden auch USA und Europa mit eigenen Kollektionen beglückt, auf denen sich zudem einige im heimischen Japan nicht enthaltene Klassiker finden werden. Eine Veröffentlichung dieser Fassung in Deutschland ist nach aktuellem Stand der Dinge fraglich, denn eine Hand voll Titel müssten erst vom Index gestrichen werden – vielleicht kümmert sich ja jemand drum.

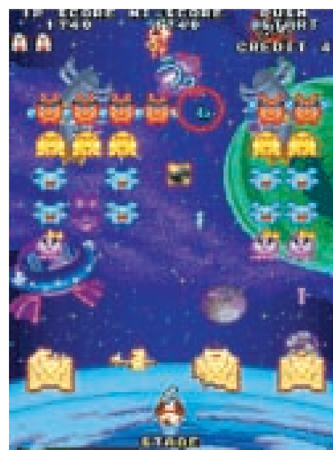
## Viel drin, viel dran

Doch genug von der Zukunft. Die "Taito Memories Vol. 2" folgen exakt dem Strickmuster des Vorgängers: Wieder bekommt Ihr stolze 25 Oldies ohne weitere Extras serviert, die den Zeitraum von 1978 ("Space Invaders" ist als einziger Titel erneut vertreten) bis 1997 ("G-Darius") abdecken. Unweigerliche Füller aus der Frühzeit finden sich natürlich auch auf der zweiten Scheibe: Gerade bei den mannigfaltigen, prügellastigen Sidescrollern wie "Arabian Magic", "Cadash" oder "Rastan Saga 2" sowie ein paar alten Ballereien ("Balloon Bomber" oder "Wild Western") hält sich die Motivation in Grenzen. Dafür erfreut Ihr Euch u.a. an wahren Hüpfgranaten wie "The New Zealand Story" oder "Liquid Kids", dem Linienklassiker "Qix" sowie mit der 95er-Neuauflage dem spaßigsten der zahlreichen "Space Invaders"-Nachfolger.

Ein paar starke Titel der 90er machen die zweite Sammlung etwas reizvoller als den Erstling: Die putzige Knobelei "Puzzle Bobble 2" spielt sich noch heute so gut wie am ersten Tag, die schicke Vertikal-Ballerei "Raystorm" präsentiert sich als überzeugendes Shoot'em-Up – wie beim Kollegen "G-Darius" hat Taito dafür offensichtlich die PSone-Umsetzung (inklusiver kurzer Ladepausen zwischen den Levels) recycelt, aber qualitätsmäßig macht das keinen Unterschied. *us*



PS2 Karge Optik, spannendes Spiel: "Qix" ist nichts für nervöse Hände.



PS2 Bei "Space Invaders '95" wird mit klamaukigem Humor nicht gespart.

Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Taito, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

**Taito Memories Vol. 2**

Playstation 2 — 77% Spielspaß

Retro mit Masse und Klasse: dank einiger moderner(er) Toptitel etwas besser als Teil 1.

### Oldie-Schatzkiste
Die ausgewählten 25 Taito-Spiele

| | |
|---|---|
| Space Invaders | 1978 |
| Space Invaders Part 2 | 1979 |
| Crazy Balloon | 1980 |
| Balloon Bomber | 1980 |
| Qix | 1981 |
| Wild Western | 1982 |
| Elevator Action | 1983 |
| Chack'n Pop | 1983 |
| Front Line | 1983 |
| The Legend of Kage | 1985 |
| The New Zealand Story | 1988 |
| Rastan Saga 2 | 1988 |
| Raimais | 1988 |
| Insector X | 1989 |
| Cadash | 1989 |
| Violence Fight | 1989 |
| Gun Frontier | 1990 |
| Hat Trick Hero | 1990 |
| Liquid Kids | 1990 |
| Arabian Magic | 1992 |
| Space Invaders '95 | 1995 |
| Gekirindan | 1995 |
| Puzzle Bobble 2 | 1995 |
| Raystorm | 1996 |
| G-Darius | 1997 |

# Tokyo Bus Guide 2

Mama, ich werde Busfahrer! In der Bussimulation von Success setzt Ihr Euch hinter das Steuer der schwer lenkbaren Straßenkolosse. Doch im Gegensatz zu Segas "Crazy Taxi" brettert Ihr nicht mit Karacho durch die belebten Straßen, sondern haltet Euch penibel an die Straßenverkehrsordnung – sonst gibt's Punktabzug und Ihr verliert Eure Lizenz. Kaum losgefahren, schaut mich auch schon zum ersten Mal ein zuckersüßes Knuddelvieh traurig an und beendet meine Fahrt. Was ich falsch gemacht habe? Nun, damit die Passagiere einsteigen, müsst Ihr ihnen natürlich die Türe öffnen. Gut, nächster Versuch: Die Passagiere scheinen gut gelaunt, doch nach stotternder Anfahrt schnauzen mich schon die ersten Fahrgäste an und da ich auch meinen Blinker nicht betätigt habe, bekomme ich erneut das grüne 'Fahrt beendet'-Tierchen zu Gesicht.

Aller guten Dinge sind drei? Nein! Denn diesmal lenke ich mein Gefährt auf die falsche Straßenseite (in Japan gilt Linksverkehr), missachte die rote Ampel und rumple in eine Haltestelle. Eine alte Frau stöhnt laut und rügt mein rüpelhaftes Fahrverhalten. Ich versteh' nur spanisch trotz japanisch, nehme mir aber trotzdem ihre Strafpredigt zu Herzen. Nach einem Beruhigungstee habe ich mein Vehikel im Griff und freue mich über zahlreiche Kameraeinstellungen, eine äußerst präzise Steuerung, zahlreiche Routen und ein einsteigerfreundliches Tutorial.

Fazit: "Tokyo Bus Guide 2" ist kein Spiel für hartgesottene Raser, aber eine herzerfrischende, liebenswerte Bussimulation. *rf*



PS2 Im Zeitplan: Der Bus erreicht einige Sekunden vor dem Zeitplan seinen Bestimmungsort. Sachte bremsen, Türe öffnen, Gäste bezahlen lassen und weiter geht's.


PS2 Knackig: Selbst zu schnelles Gas geben wird mit Energieabzug bestraft.

Genre: Simulation
Schwierigkeit: niedrig bis schwer

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Success, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

**Tokyo Bus Guide 2**

Playstation 2

68% Spielspaß

Realistische, harmlose und diffizil steuerbare Bussimulation im Knuddellook.

## COMING NOW...

### in USA

OKTOBER

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Devil Kings | Capcom | Action-Adventure | realistisch |
| Romancing Saga | Square-Enix | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| Trapt | Tecmo | Action-Adventure | realistisch |
| Ty the Tasmanian Tiger 3 | Activision | Jump'n'Run | realistisch |
| Wild Arms: Alter Code F | Agetec | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| Blitz: The League | Midway | Sportspiel | unwahrscheinlich |
| Star Wars Battlefront 2 | LucasArts | Action | sicher |
| Stubbs the Zombie | Aspyr | Action | realistisch |
| Fire Emblem: Path of Radiance | Nintendo | Strategie | sicher |
| Pokémon: Gate of Darkness | Nintendo | Rollenspiel | sicher |

NOVEMBER

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Aeon Flux | Majesco | Action | realistisch |
| Fatal Frame 3 | Tecmo | Action-Adventure | realistisch |
| Mega Man X Collection | Capcom | Action | unwahrscheinlich |
| Pac-Man World 3 | Namco | Jump'n'Run | unwahrscheinlich |
| Suikoden Tactics | Konami | Strategie | sicher |
| America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Ego-Shooter | realistisch |
| Dance Dance Rev. Ultramix 3 | Konami | Musikspiel | unwahrscheinlich |
| Karaoke Revolution Party | Konami | Musikspiel | unwahrscheinlich |
| Mario Party 7 | Nintendo | Partyspiel | sicher |
| Viewtiful Joe VFX Battle | Capcom | Beat'em-Up | sicher |

### in JAPAN

OKTOBER

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| Critical Velocity | Namco | Action | unwahrscheinlich |
| Code Age Commanders | Square-Enix | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| Dragon Ball Z Sparking | Bandai | Beat'em-Up | realistisch |
| Mawaza | Sony | Denkspiel | unwahrscheinlich |
| Famicom Wars | Nintendo | Strategie | unwahrscheinlich |
| Zoids: Full Metal Crash | Tomy | Action | unwahrscheinlich |

NOVEMBER

| Spielename | Hersteller | Genre | PAL-Version |
|---|---|---|---|
| .hack//flagment | Bandai | Rollenspiel | unwahrscheinlich |
| Blocks | Irem | Denkspiel | unwahrscheinlich |
| Chaos Field | Digital Gain | Shoot'em-Up | unwahrscheinlich |
| Highway Police Unit | Jaleco | Rennspiel | unwahrscheinlich |
| One Piece Pirate Carnival | Bandai | Geschicklichkeit | realistisch |
| Puyo Puyo Fever 2 | Sega | Denkspiel | realistisch |

D-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich

# DIE H!GHLIGHTS

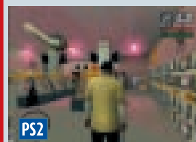


Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel




**Grand Theft Auto: San Andreas**
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

## Action

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: San Andreas | 94% | 01/05 |
| 2 | God of War | 91% | 08/05 |
| 3 | Gradius 5 | 87% | 11/04 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto: San Andreas | 94% | 08/05 |
| 2 | Oddworld Strangers Vergeltung | 90% | 04/05 |
| 3 | Jet Set Radio Future | 90% | 04/02 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Resident Evil 4 (dt.) | 92% | 04/05 |
| 2 | True Crime: Streets of L.A. | 87% | 01/04 |
| 3 | Ikaruga | 87% | 06/03 |

Das Top-Spiel




**Metroid Prime 2**
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

## Action-Adventure

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Splinter Cell Chaos Theory | 91% | 05/05 |
| 2 | Dark Chronicle | 90% | 10/03 |
| 3 | Metal Gear Solid 3: Snake Eater | 89% | 04/05 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Splinter Cell Chaos Theory | 93% | 05/05 |
| 2 | Prince of Persia: Warrior Within | 89% | 01/05 |
| 3 | Ninja Gaiden | 88% | 06/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Metroid Prime 2: Echoes | 94% | 01/05 |
| 2 | Legend of Zelda: The Wind Waker | 94% | 04/03 |
| 3 | Splinter Cell Chaos Theory | 90% | 06/05 |

Das Top-Spiel




**Virtua Fighter 4 Evolution**
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

## Beat'em-Up

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Virtua Fighter 4 Evolution | 92% | 09/03 |
| 2 | Tekken 5 | 92% | 07/05 |
| 3 | Soul Calibur 2 | 89% | 10/03 |

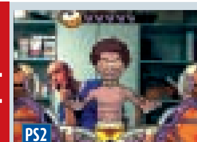
**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Dead or Alive Ultimate | 90% | 04/05 |
| 2 | Soul Calibur 2 | 89% | 10/03 |
| 3 | Mortal Kombat Deception | 88% | 12/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Soul Calibur 2 | 89% | 10/03 |
| 2 | Def Jam Fight For NY | 86% | 11/04 |
| 3 | Mortal Kombat Deadly Alliance | 86% | 03/03 |

Das Top-Spiel




**EyeToy: Play 2**
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

## Denken & Geschicklichkeit

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | EyeToy: Play 2 | 86% | 01/05 |
| 2 | **Super Monkey Ball Deluxe** | **85%** | neu |
| 3 | Dancing Stage Fusion | 83% | 12/04 |

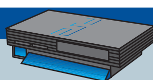
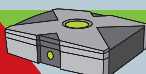
**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | **Super Monkey Ball Deluxe** | **85%** | neu |
| 2 | Dancing Stage Unleashed 2 | 82% | 06/05 |
| 3 | Puyo Pop Fever | 75% | 03/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Donkey Kong Jungle Beat | 86% | 03/05 |
| 2 | Super Monkey Ball 2 | 85% | 04/03 |
| 3 | Donkey Konga 2 | 83% | 07/05 |

# Technik-Referenzen


## Grafik-Highlight

**Burnout Revenge** (neu)
**Hersteller:** Electronic Arts
Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

**Splinter Cell Chaos Theory**
**Hersteller:** Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

**Resident Evil 4 (dt.)**
**Hersteller:** Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

## Surround-Highlight

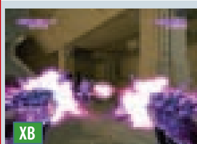
**Medal of Honor: Frontline**
**Hersteller:** Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

**Halo 2**
**Hersteller:** Microsoft
Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

**Medal of Honor: Frontline**
**Hersteller:** Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

## Ego-Shooter

Das Top-Spiel




**Halo 2**
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Medal of Honor: Frontline | 89% | 07/02 |
| 2 | Killzone | 88% | 01/05 |
| 3 | Brothers in Arms | 87% | 05/05 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Halo 2 | 91% | 01/05 |
| 2 | **Far Cry Instincts** | **90%** | neu |
| 3 | The Chronicles of Riddick: Escape... | 90% | 08/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Medal of Honor: Frontline | 89% | 01/03 |
| 2 | XIII | 85% | 01/04 |
| 3 | Timesplitters Future Perfect | 83% | 04/05 |

## Jump'n'Run

Das Top-Spiel




**Super Mario Sunshine**
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Ratchet & Clank 3 | 90% | 12/04 |
| 2 | Sly 2: Band of Thieves | 89% | 12/04 |
| 3 | Jak 3 | 89% | 01/05 |

**Xbox**

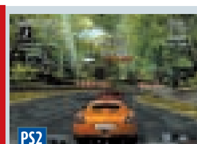
| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Rayman 3: Hoodlum Havoc | 86% | 04/03 |
| 2 | Conker: Live & Reloaded | 86% | 08/05 |
| 3 | Crash Twinsanity | 80% | 11/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Super Mario Sunshine | 93% | 11/02 |
| 2 | Rayman 3: Hoodlum Havoc | 87% | 03/03 |
| 3 | Wario World | 82% | 08/03 |

## Rennspiel

Das Top-Spiel




**Gran Turismo 4**
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Gran Turismo 4 | 94% | 04/05 |
| 2 | **Burnout Revenge** | **90%** | neu |
| 3 | Colin McRae Rally 2005 | 90% | 10/04 |

**Xbox**

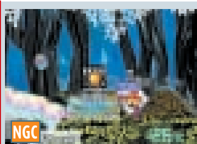
| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Project Gotham Racing 2 | 91% | 12/03 |
| 2 | Burnout Revenge | 90% | 10/05 |
| 3 | Colin McRae Rally 2005 | 90% | 10/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Wave Race Blue Storm | 90% | 06/02 |
| 2 | Burnout 2: Point of Impact | 88% | 07/03 |
| 3 | Mario Kart Double Dash!! | 87% | 12/03 |

## Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel




**Paper Mario 2**
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Final Fantasy 10 | 88% | 06/02 |
| 2 | Flucht von Monkey Island | 86% | 08/01 |
| 3 | Shadow Hearts Covenant | 85% | 04/05 |

**Xbox**

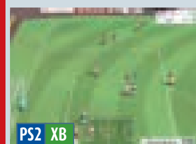
| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Jade Empire | 92% | 06/05 |
| 2 | Fable | 90% | 10/04 |
| 3 | Star Wars: Knights of the Old Republic | 90% | 10/03 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Paper Mario: Die Legende vom Äonent. | 93% | 12/04 |
| 2 | Tales of Symphonia | 87% | 12/04 |
| 3 | Skies of Arcadia Legends | 87% | 06/03 |

## Sportspiel

Das Top-Spiel




**Pro Evolution Soccer 5**
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | **Pro Evolution Soccer 5** | **93%** | neu |
| 2 | ESPN NHL 2K5 | 91% | 02/05 |
| 3 | Tony Hawk's Underground 2 | 91% | 12/04 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | **Pro Evolution Soccer 5** | **93%** | neu |
| 2 | ESPN NHL 2K5 | 91% | 02/05 |
| 3 | Tony Hawk's Underground 2 | 91% | 12/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Tony Hawk's Underground 2 | 91% | 12/04 |
| 2 | Aggressive Inline | 90% | 10/02 |
| 3 | **NHL 06** | **90%** | neu |

## Strategie & Simulation

Das Top-Spiel




**Pikmin 2**
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

**Playstation 2**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | La Pucelle Tactics | 86% | 06/05 |
| 2 | Phantom Brave | 86% | 03/05 |
| 3 | Disgaea: Hour of Darkness | 86% | 08/04 |

**Xbox**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Fußball Manager 2005 | 86% | 12/04 |
| 2 | Die Urbz: Sims in the City | 84% | 12/04 |
| 3 | Full Spectrum Warrior | 83% | 08/04 |

**Gamecube**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Pikmin 2 | 91% | 10/04 |
| 2 | Animal Crossing | 88% | 10/04 |
| 3 | Die Urbz: Sims in the City | 84% | 12/04 |

# TERM!NE

## NEUERSCHEINUNGEN OKTOBER

**Hinweis:** Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

### Playstation 2

| Spielename | Hersteller | Genre | Release | System |
|---|---|---|---|---|
| Armored Core: Silent Line | Nobilis | Action | 4. Oktober | PS2 |
| Animaniacs: The Great Edgar Hunt | Ignition | Jump'n'Run | 10. Oktober | XB |
| Autobahn Raser: Destruction Madness | Davilex | Rennspiel | 14. Oktober | PS2 |
| Autobahn Raser: Police Madness | Davilex | Rennspiel | 28. Oktober | PS2 |
| Brothers in Arms: Earned in Blood | Ubisoft | Ego-Shooter | Oktober | PS2, XB |
| BUZZ | Sony | Quizspiel | 26. Oktober | PS2 |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Take 2 | Action-Adventure | 21. Oktober | XB |
| Cold War | Dreamcatcher | Action-Adventure | 24. Oktober | XB |
| Dancing Stage Mario Mix | Nintendo | Tanzspiel | 28. Oktober | NGC |
| Darkwatch | Ubisoft | Ego-Shooter | 6. Oktober | PS2, XB |
| Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi | Atari | Beat'em-Up | 13. Oktober | PS2 |
| Echo Night Beyond | Nobilis | Action | 10. Oktober | PS2 |
| Geist | Nintendo | Action-Adventure | 7. Oktober | NGC |
| Gene Troopers | Atari | Ego-Shooter | 27. Oktober | PS2, XB |
| Genji | Sony | Action-Adventure | 26. Oktober | PS2 |
| King of Fighters 2002 | SNK | Beat'em-Up | 10. Oktober | XB |
| King of Fighters Max. Impact | SNK | Beat'em-Up | 24. Oktober | XB |
| Kingdom under Fire: Heroes | Deep Silver | Strategie | 7. Oktober | XB |
| Knights of the Temple 2 | Atari | Action | 27. Oktober | PS2, XB |
| Kuon | Nobilis | Action-Adventure | 24. Oktober | PS2 |
| L.A. Rush | Midway | Rennspiel | 21. Oktober | PS2, XB |
| Marvel Nemesis Rise of the Imperfects | Electronic Arts | Beat'em-Up | 13. Oktober | PS2, XB, NGC |
| Metal Slug 4 | SNK | Action | 17. Oktober | PS2, XB |
| Midway Arcade Treasures 3 | Midway | Rennspielsammlung | 14. Oktober | PS2, XB |
| Nascar 06 Team Control | Electronic Arts | Rennspiel | 13. Oktober | PS2, XB |
| NBA Live 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 6. Oktober | PS2, XB, NGC |
| NHL 2K6 | Take 2 | Sportspiel | Oktober | PS2, XB |
| Operation Flashpoint: Elite | Codemasters | Ego-Shooter | Oktober | XB |
| Pro Evolution Soccer 5 | Konami | Sportspiel | Oktober | PS2, XB |
| Psychonauts | Majesco | Action-Adventure | Oktober | PS2, XB |
| Raze's Hell | Majesco | Action | Oktober | XB |
| Rebel Raiders:Operation Nighthawk | Nobilis | Action | 17. Oktober | PS2 |
| S.L.A.I. | Konami | Action | Oktober | PS2 |
| SEGA Classic Collection | Sega | Spielesammlung | 28. Oktober | PS2 |
| Serious Sam 2 | Take 2 | Ego-Shooter | 14. Oktober | XB |
| Shattered Union | Take 2 | Strategie | 14. Oktober | XB |
| Spartan: Total Warrior | Sega | Action | 7. Oktober | PS2, XB, NGC |
| SpyToy | Sony | Geschicklichkeit | 19. Oktober | PS2 |
| SSX on Tour | Electronic Arts | Sportspiel | 27. Oktober | PS2, XB, NGC |
| Star Wars Battlefront 2 | Activision | Action | 31. Oktober | PS2, XB, NGC |
| Stuart Little 3: Das g.r. Fotoabenteuer | Sony | Adventure | 19. Oktober | PS2 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee | Konami | Action | Oktober | PS2 |
| The Suffering: Ties That Bind | Midway | Action | 14. Oktober | PS2, XB |
| Tiger Woods PGA Tour 06 | Electronic Arts | Sportspiel | 6. Oktober | PS2, XB |
| Tony Hawk's American Wasteland | Activision | Sportspiel | 27. Oktober | PS2, XB, NGC |
| Top Spin | Take 2 | Sportspiel | 21. Oktober | PS2 |
| Ultimate Spider-Man | Activision | Action-Adventure | 13. Oktober | PS2, XB, NGC |
| Wallace & Gromit | Konami | Action-Adventure | 13. Oktober | PS2, XB |
| Warriors, The | Take 2 | Action | 28. Oktober | PS2, XB |
| Wild Water Adrenaline | Nobilis | Sportspiel | 17. Oktober | PS2 |
| Without Warning | Capcom | Action | 28. Oktober | PS2, XB |
| World Racing 2 | Atari | Rennspiel | 27. Oktober | PS2, XB |
| WRC Rally Evolved | Sony | Rennspiel | 19. Oktober | PS2 |
| X-Men Legends 2 | Activision | Action | 13. Oktober | PS2, XB |
| Xyanide | Playlogic | Shoot'em-Up | Oktober | XB |

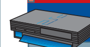
| Playstation 2 | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| 007: Liebesgrüße aus Moskau | Electronic Arts | Action | 17. November |
| 24: Das Spiel | Sony | Action-Adventure | 4. Quartal |
| 50 Cent: Bulletproof | Vivendi | Action | 2. Dezember |
| America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Action | 2005 |
| And 1 Streetball | Ubisoft | Sportspiel | 4.Quartal |
| Aquanox: Angels Tears | Jowood | Action | 18. November |
| Battlefield 2 Modern Combat | Electronic Arts | Action | 17. November |
| Battlestations: Midway | SCi | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| BDFL Manager 2006 | Codemasters | Managersimulation | 4. Quartal |
| Black | Electronic Arts | Ego-Shooter | 2006 |
| Bully | Take 2 | Action | 2006 |
| Call of Cthulhu: Destiny's End | Hip Interactive | Action-Adventure | 2006 |
| Call of Duty 2: Big Red One | Activision | Ego-Shooter | November |
| Capcom Classics Coll. | Capcom | Spielesammlung | 4. November |
| Castlevania: Curse of Darkness | Konami | Action-Adventure | Februar 2006 |
| Chroniken von Narnia | Buena Vista | Action-Adventure | 4. Quartal |
| City of the Dead | Hip Interactive | Action | 1. Quartal 2006 |
| Commandos Strike Force | Eidos | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Crash Tag Team Racing | Vivendi | Rennspiel | 11. November |
| Crime Life: Gang Wars | Konami | Action-Adventure | November |
| Dance Factory | Codemasters | Tanzspiel | 1. Quartal 2006 |
| Dancing Stage Max | Konami | Tanzspiel | November |
| Der Rote Baron | Davilex | Action | 4. November |
| Devil Kings | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |
| Dragon Quest 8 | Square-Enix | Rollenspiel | 4. Quartal |
| DTM Race Driver 3 | Codemasters | Rennspiel | Februar 2006 |
| EyeToy: Play 3 | Sony | Geschicklichkeit | 9. November |
| Final Fantasy 12 | Square-Enix | Rollenspiel | 2006 |
| Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus | Square-Enix | Action | 2006 |
| Final Fight: Streetwise | Capcom | Beat'em-Up | 2. Quartal 2006 |
| Flatout 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 4. Quartal |
| Football Generations | Midas | Sportspiel | 2006 |
| Franklin | The Game Factory | Jump'n'Run | 21. November |
| Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | THQ | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| Gauntlet: Seven Sorrows | Midway | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Getting Up: Contents under Pressure | Atari | Action | 27. November |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| GSG9 Anti-Terror Force | Davilex | Action | 4. November |
| Gun | Activision | Action-Adventure | November |
| Harry Potter und der Feuerkelch | Electronic Arts | Action-Adventure | 10. November |
| Hitman: Blood Money | Eidos | Action | 4. Quartal |
| Jak X: Combat Racing | Sony | Rennspiel | 9. November |
| Kaido Racer | Konami | Rennspiel | November |
| King Kong | Ubisoft | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| King of Fighters 2003 | SNK | Beat'em-Up | 16. Januar 2006 |
| Mashed 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 4. Quartal |
| Matrix: Path of Neo | Atari | Action | 10. November |
| Metal Gear Solid 3: Subsistence | Konami | Action-Adventure | 2006 |
| Movies, The | Activision | Geschicklichkeit | 2005 |
| NBA 2K6 | Take 2 | Sportspiel | 18. November |
| Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| Okami | Capcom | Action-Adventure | 2. Quartal 2006 |
| Onimusha: Dawn of Dreams | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |
| Panzer Elite Action | Jowood | Action | 18. November |
| Pate, Der | Electronic Arts | Action-Adventure | 2006 |
| Phantasy Star Universe | Sega | Rollenspiel | 2006 |
| Prince of Persia 3 | Ubisoft | Action | Dezember |
| Ratchet: Gladiator | Sony | Action | 23. November |
| Regiment, The | Konami | Action | 1. Quartal 2006 |
| Resident Evil 4 (dt.) | Capcom | Action | 4. November |
| Rogue Trooper | SCi | Action | 1. Quartal 2006 |
| Roll Call | SCi | Ego-Shooter | 2. Quartal 2006 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Samurai Shodown 5 | SNK | Beat'em-Up | 13. Februar 2006 |
| Shadow of the Colossus | Sony | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Shadow the Hedgehog | Sega | Jump'n'Run | 25. November |
| Shaman King: Power of Spirit | Konami | Strategie | November |
| Shrek SuperSlam | Activision | Beat'em-Up | November |
| Sims 2, Die | Electronic Arts | Simulation | 3. November |
| SingStar 80's | Sony | Musikspiel | 2. November |
| Ski Racing 2006 | Deep Silver | Sportspiel | 18. November |
| Sly 3 | Sony | Action-Adventure | 2. November |
| Socom 3: U.S. Navy Seals | Sony | Action | 21. Dezember |
| Soul Calibur 3 | Namco | Beat'em-Up | 23. November |
| SpongeBob: Film ab! | THQ | Jump'n'Run | November |
| Starcraft Ghost | Vivendi | Action-Adventure | 2006 |
| Starsky & Hutch 2 | Empire Interactive | Action | 2005 |
| Stranglehold | Midway | Action-Adventure | 2006 |
| Suikoden Tactics | Konami | Strategie | Februar 2006 |
| Sword of Etheria, The | Konami | Action | Februar 2006 |
| Tak: Die große Juju-Jagd | THQ | Jump'n'Run | Februar 2006 |
| Tomb Raider: Legend | Eidos | Action-Adventure | 4. Quartal |
| True Crime: New York City | Activision | Action | November |
| Unglaublichen, Die: Angriff des Tunnelgräbers | THQ | Action | November |
| World Poker Tour | Take 2 | Sportspiel | 18. November |
| WWE Smackdown vs. Raw 2006 | THQ | Beat'em-Up | November |
| Xenosaga 2: Jenseits v. Gut u. Böse | Namco | Rollenspiel | 2. November |
| Zathura | Take 2 | Action-Adventure | Januar 2006 |

| Xbox | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| 007: Liebesgrüße aus Moskau | Electronic Arts | Action | 17. November |
| 50 Cent: Bulletproof | Vivendi | Action | 2. Dezember |
| America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | Action | 2005 |
| And 1 Streetball | Ubisoft | Sportspiel | 4. Quartal |
| Battlefield 2 Modern Combat | Electronic Arts | Action | 17. November |
| Battlestations: Midway | SCi | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| BDFL Manager 2006 | Codemasters | Managersimulation | 4. Quartal |
| Black | Electronic Arts | Ego-Shooter | 2006 |
| Blazing Angels: Squadron of WWII | Ubisoft | Action | 17. November |
| Bully | Take 2 | Action | 2006 |
| Call of Duty 2: Big Red One | Activision | Ego-Shooter | November |
| Capcom Classics Coll. | Capcom | Spielesammlung | 4. November |
| Castlevania: Curse of Darkness | Konami | Action-Adventure | Februar 2006 |
| Chroniken von Narnia | Buena Vista | Action-Adventure | 4. Quartal |
| City of the Dead | Hip Interactive | Action | 1. Quartal 2006 |
| Commandos Strike Force | Eidos | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Crash Tag Team Racing | Vivendi | Rennspiel | 11. November |
| Crime Life: Gang Wars | Konami | Action-Adventure | November |
| Dancing Stage Unleashed 3 | Konami | Tanzspiel | 2006 |
| DTM Race Driver 3 | Codemasters | Rennspiel | Februar 2006 |
| Final Fight: Streetwise | Capcom | Beat'em-Up | 2. Quartal 2006 |
| Flatout 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 4. Quartal |
| Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | THQ | Strategie | 1. Quartal 2006 |
| Gauntlet: Seven Sorrows | Midway | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Getting Up: Contents under Pressure | Atari | Action | 27. November |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | Ubisoft | Action | November |
| Gun | Activision | Action-Adventure | November |
| Harry Potter und der Feuerkelch | Electronic Arts | Action-Adventure | 10. November |
| Hitman: Blood Money | Eidos | Action | 4. Quartal |
| King Kong | Ubisoft | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| King of Fighters 2003 | SNK | Beat'em-Up | 16. Januar 2006 |
| Mashed 2 | Empire Interactive | Rennspiel | 4. Quartal |
| Matrix: Path of Neo | Atari | Action | 10. November |
| Michael Schumacher Worldtour Kart | Atari | Rennspiel | 3. November |
| Movies, The | Activision | Geschicklichkeit | 2005 |
| NBA 2K6 | Take 2 | Sportspiel | 18. November |
| Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| Painkiller: Hell Wars | Dreamcatcher | Ego-Shooter | 14. November |
| Panzer Elite Action | Jowood | Action | 18. November |
| Pate, Der | Electronic Arts | Action-Adventure | 2006 |
| Pool Paradise | Ignition | Sportspiel | 2005 |
| Prince of Persia 3 | Ubisoft | Action | Dezember |
| Rogue Trooper | SCi | Action | 1. Quartal 2006 |
| Roll Call | SCi | Ego-Shooter | 2. Quartal 2006 |
| Samurai Shodown 5 | SNK | Beat'em-Up | 13. Februar 2006 |
| Shadow the Hedgehog | Sega | Jump'n'Run | 25. November |
| Shrek SuperSlam | Activision | Beat'em-Up | November |
| Sims 2, Die | Electronic Arts | Simulation | 3. November |
| Ski Racing 2006 | Deep Silver | Sportspiel | 18. November |
| Snow | Take 2 | Aufbausimulation | 2006 |
| SpongeBob: Film ab! | THQ | Jump'n'Run | November |
| Starcraft Ghost | Vivendi | Action-Adventure | 2006 |
| Starship Troopers | Empire Interactive | Action | 2006 |
| Starsky & Hutch 2 | Empire Interactive | Action | 2005 |
| Tak: Die große Juju-Jagd | THQ | Jump'n'Run | Februar 2006 |
| Time Shift | Atari | Ego-Shooter | 2006 |
| Tomb Raider: Legend | Eidos | Action-Adventure | 4. Quartal |
| True Crime: New York City | Activision | Action | November |
| Unglaublichen, Die: Angriff des Tunnelgräbers | THQ | Action | November |
| World Poker Tour | Take 2 | Sportspiel | 18. November |
| Zathura | Take 2 | Action-Adventure | Januar 2006 |

| Gamecube | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| 007: Liebesgrüße aus Moskau | Electronic Arts | Action | 17. November |
| Batallion Wars | Nintendo | Stategie | 9. Dezember |
| Call of Duty 2: Big Red One | Activision | Ego-Shooter | November |
| Chroniken von Narnia | Buena Vista | Action-Adventure | 4. Quartal |
| Crash Tag Team Racing | Vivendi | Rennspiel | 11. November |
| Fire Emblem: Path of Radianc | Nintendo | Strategie | 4. November |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | Ubisoft | Action | 4. Quartal |
| Gun | Activision | Action-Adventure | November |
| Harry Potter und der Feuerkelch | Electronic Arts | Action-Adventure | 10. November |
| King Kong | Ubisoft | Ego-Shooter | 4. Quartal |
| Legend of Zelda, The: Twilight Princess | Nintendo | Action-Adventure | 2006 |
| Lego Star Wars | Eidos | Action-Adventure | 18. November |
| Mario Smash Football | Nintendo | Sportspiel | 18. November |
| Movies, The | Activision | Geschicklichkeit | 2005 |
| Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| Odama | Nintendo | Action | 2006 |
| Pate, Der | Electronic Arts | Action-Adventure | 2006 |
| Pokemon XD: Der dunkle Sturm | Nintendo | Adventure | 18. November |
| Prince of Persia 3 | Ubisoft | Action | Dezember |
| Shadow the Hedgehog | Sega | Jump'n'Run | 25. November |
| Shrek SuperSlam | Activision | Beat'em-Up | November |
| Sims 2, Die | Electronic Arts | Simulation | 3. November |
| SpongeBob: Film ab! | THQ | Jump'n'Run | November |
| Starcraft Ghost | Vivendi | Action-Adventure | 2006 |
| Tak: Die große Juju-Jagd | THQ | Jump'n'Run | Februar 2006 |
| True Crime: New York City | Activision | Action | November |
| Unglaublichen, Die: Angriff des Tunnelgräbers | THQ | Action | November |
| Viewtiful Joe Red Hot Rumble | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |

## VERKAUFSCHARTS TOP 5



### Playstation 2

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | SingStar: The Dome | Sony |
| 2. | Formel Eins 05 | Sony |
| 3. | Madagascar | Activision |
| 4. | Tekken 5 | Namco |
| 5. | Gran Turismo 4 | Sony |



### Xbox

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Grand Theft Auto: San Andreas | Take 2 |
| 2. | Halo 2 Multiplayer Map-Pack | Microsoft |
| 3. | WWE Wrestlemania 21 | THQ |
| 4. | Conker: Live & Reloaded | Microsoft |
| 5. | Sid Meier's Pirates! | Take 2 |



### Gamecube

| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Madagascar | Activision |
| 2. | Mario Party 6 | Nintendo |
| 3. | Mario Power Tennis | Nintendo |
| 4. | FIFA Street | Electronic Arts |
| 5. | Dragon Ball Z Budokai 2 | Bandai |



### Game Boy Advance

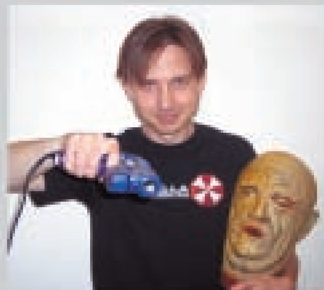
| | Spielename | Hersteller |
|---|---|---|
| 1. | Pokémon Blattgrün & Feuerrot | Nintendo |
| 2. | Madagascar | Activision |
| 3. | Kingdom Hearts: Chain of Mem. | Square-Enix |
| 4. | Lego Star Wars | Eidos |
| 5. | Herby Fully Loaded | Buena Vista |

## JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

| | Spielename | Hersteller | System: |
|---|---|---|---|
| 1. | Tales of Legendia | Namco | PS2 |
| 2. | Mobile Suit Gundam Seed D. | Bandai | PS2 |
| 3. | World Sover Winning El. 9 | Konami | PS2 |
| 4. | Naruto Uzumaki Ninden | Bandai | PS2 |
| 5. | Yawaraka Atamajuku | Nintendo | NDS |
| 6. | Kahashima Ryuuta Kyouju | Nintendo | NDS |
| 7. | Jump! Super Stars | Nintendo | NDS |
| 8. | Winning Post 7 | Koei | PS2 |
| 9. | Castlevania: Dawn of S. | Konami | NDS |
| 10. | Beetle King Mushiking | Sega | GBA |

| | Spielename | Hersteller | System: |
|---|---|---|---|
| 1. | Madden NFL 06 | Electronic Arts | PS2 |
| 2. | Madden NFL 06 | Electronic Arts | Xbox |
| 3. | NCAA Football 06 | Electronic Arts | PS2 |
| 4. | Madden NFL 06 | Electronic Arts | NGC |
| 5. | Delta Force: Bl. Hawk D. | Novalogic | Xbox |
| 6. | Pokémon Emerald | Nintendo | GBA |
| 7. | NCAA Football 06 | Electronic Arts | Xbox |
| 8. | Ghost Recon 2 Summit St. | Ubisoft | Xbox |
| 9. | Dark Watch | Capcom | Xbox |
| 10. | Nintendogs: Dachshund | Nintendo | NDS |

# SO WERTEN DIE EXPERTEN


**Bei den kommenden Neuwahlen kandidieren: Raphael, Olli, Thomas, Ulrich, Matthias und Janina (von links oben).**





TSU
die Telespieler Union

## Oliver Schultes

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

| spielt zurzeit: | |
|---|---|
| **King Kong** | Xbox |
| **Spartan: Total Warrior** | Xbox |
| **Top Spin** | Playstation 2 |

sieht zurzeit:
Lost (TV)
hört zurzeit:
Taproot – Blue-Sky Research

## Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

| spielt zurzeit: | |
|---|---|
| **Gunstar Future Heroes** | GBA |
| **Mortal Kombat: Shaolin Monks** | Xbox |
| **Pro Evolution Soccer 5** | Playstation 2 |

sieht zurzeit:
Basketball-EM (TV)
hört zurzeit:
System of a Down – Mezmerize

## Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

| spielt zurzeit: | |
|---|---|
| **Burnout Legends** | Sony PSP |
| **Everybody's Golf** | Playstation 2 |
| **Nintendogs** | Nintendo DS |

sieht zurzeit:
Las Vegas – Season 2 (DVD)
hört zurzeit:
Makke – It's Binary, Baby!

## Thomas Stuchlik

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

| spielt zurzeit: | |
|---|---|
| **Fahrenheit** | Playstation 2 |
| **Gran Turismo 4** | Playstation 2 |
| **Heroes of the Pacific** | Xbox |

sieht zurzeit:
Mein Name ist Nobody (DVD)
hört zurzeit:
Blink 182

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow




## Janina Wintermayr

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| **Burnout Legends** | Sony PSP |
| **Fahrenheit** | Playstation 2 |
| **Far Cry Instincts** | Xbox |

**sieht zurzeit:** Stargate Atlantis (Season 2), Lost (TV)

**hört zurzeit:** Bon Jovi – Have a Nice Day

## Matthias Schmid

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| **King Kong** | Xbox 360 |
| **Kirby: Power-Malpinsel** | Nintendo DS |
| **Mortal Kombat: Shaolin Monks** | Xbox |

**sieht zurzeit:** Madball & Walls of Jericho live @ NYC

**hört zurzeit:** (hed)p.e. – Only in America

## Oliver Ehrle

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

**spielt zurzeit:**

| | |
|---|---|
| **Nintendogs** | Nintendo DS |
| **Pokémon Smaragd** | GBA |
| **Ridge Racer** | Sony PSP |

**sieht zurzeit:** Iron Maiden – Live in Rio (UMD)

**hört zurzeit:** Bucovina Club Vol. 2 (CD)

## Gastredakteur

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

### ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

### TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

### SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

### HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

**16:9:** Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
**60Hz:** Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
**Progressive Scan:** Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
**Surround:** Wird Raumklang unterstützt?
**ProLogic 2:** Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
**Dolby Digital:** Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
**DTS:** Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
**Downloads:** Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
**Soundtrack:** Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

### DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

### GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

### SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

### SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

### IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeitsgrad: hoch**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | – | – |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei USK | Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** ✓Keyboard ✓Maus ✓Flight-Stick ✓Lenkrad ✓Lightgun ✓Force Feedback

**Highend-Unterstützung:** ✓16:9 ✓60Hz ✓Dolby Surround ✓ProLogic 2 ✓DTS ✓Dolby Digital

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Sega
**Hersteller:** Infogrames
**Website:** www.infogrames.de

**Pro**
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

**Contra**
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

**Alternativen:**
PS2: Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox: Test Drive Overdrive (82%, MAN!AC 08/02)
NGC: Burnout (81%, MAN!AC 06/02)

**Burnout 2**

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

**Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.**

## MANISCHER MOMENT!



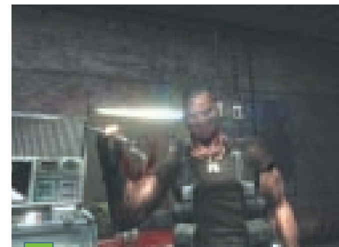
Crash-Seeing: Wer die sensationsgeile MAN!AC-Crew dabei hat, braucht für Schaulustige nicht zu sorgen!

Machen Rennspiele zu rücksichtslosen Rasern? Verlieren die MAN!AC'schen Videospielprofis angesichts rüpelhafter "Burnout "-Rasereien und illegaler "Need for Speed Underground"-Heizereien den Hang zur Realität? Der Straßenverkehr ist nun mal kein virtueller Spielplatz. Diese Erfahrung wurde uns bei der Fahrt zur Games Convention zuteil. Um für Euch rechtzeitig zum deutschen Videospiel-Mekka zu gelangen, drückten Thomas, Matthias und Max das Gaspedal bis zum Anschlag durch. In ihrem jugendlichen Übemut vergaßen sie wohl, dass die Ausmaße eines Kleintransporters die eines normalen PKWs dezent übertreffen... Das Ergebnis seht Ihr links im Bild, die wütenden Artikulationen des geschädigten Verkehrsteilnehmers ersparen wir Euch aus Jugendschutzgründen.

VIDEO AUF DVD!

# Far Cry Instincts


XB Hinterm Steuer von Jeep oder Motorboot seid Ihr nicht vor gegnerischen Treffern gefeit, dafür aber gut bewaffnet. Mit einem Tastendruck wechselt Jack vom Lenkrad zum Bord-MG und durchsiebt Feinde jeden Kalibers.

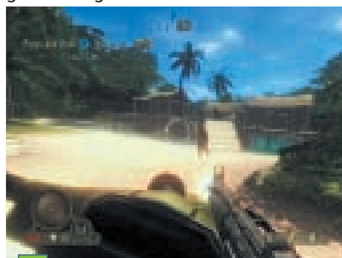
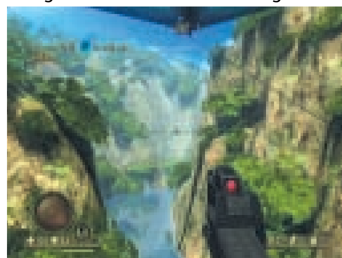

XB Dr. Far Cry, der Arzt, dem die Spieler vertrauen.


XB Nur für Erwachsene: Die kernige Schießerei geizt nicht mit Pixelblut.

Mit PC-Umsetzungen ist das oftmals so eine Sache – lieblos angepasste Kontrollen wirken wie der sprichwörtliche Sand im Getriebe, ellenlange Wartezeiten auf der einen und überforderte Konsolen-Hardware auf der anderen Seite tun das Ihrige, um den potenziellen Hit zur Durchschnittsware verkommen zu lassen. Ganz anders verhält sich die Lage bei "Far Cry Instincts": Ubisoft Montreal schneiderte dem taffen Hawaiihemdträger Jack Carver ein komplett eigenständiges Abenteuer auf den Leib – lediglich das zu Grunde liegende Spielprinzip, die tropische Inselkulisse sowie die Besetzung der Hauptrollen stammen aus dem vielgelobten PC-Vorbild "Far Cry". Sämtliche Levels, Missionsziele sowie die (spannendere) Story entsprangen nämlich der Feder der emsigen Kanadier.

## Auf leisen Sohlen

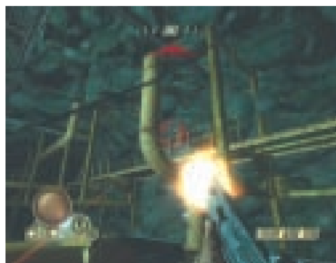
Allein auf weiter Flur gegen eine schwer bewaffnete Söldnerarmee ist Euer oberstes Ziel das Überleben im Angesicht einer unbezwingbar erscheinenden Übermacht. Gedanken über das Verschwinden Eurer Begleiterin und das plötzliche Auftauchen der skrupellosen Häscher müssen hinten anstehen. Anfangs nur mit Kampfmesser und Handfeuerwaffe ausgestattet, stellen bereits vereinzelte Ein-Mann-Wachposten eine ernsthafte Herausforderung dar.
Die hellhörigen, jedoch nicht immer besonders hellen Pistoleros schalten beim leisesten Verdacht auf oberste Alarmbereitschaft um. Wer wie ein wütender Elefant durchs Unterholz trampelt, endet schnell als durchsiebter Möchtegern-Rambo im nächsten Gebüsch. Stattdessen ist taktisches Vorgehen angesagt: Zunächst mit bloßem Auge, später mittels Fernglas scannt Ihr die weitläufige Umwelt nach etwaigen Risiken. Deckung spendende Baumgruppen, Fahrzeuge oder Holzbaracken stellen Eure wichtigsten Verbündeten dar, nichts ahnende Patrouillen, aber auch gemütlich am Lagerfeuer herumlungernde Soldaten werden als grüne Punkte auf Eurem Radar vermerkt. Bekommen die Schufte Wind von Eurer Anwesenheit – sei es durch Blickkontakt oder die laut schallende Entladung eines kompletten Magazins in den zuckenden Kollegen – werden aus grünen schnell gelbe oder rote Punkte, die gnadenlos gegen jedweden Eindringling vorgehen. Damit Ihr in der anschließenden Auseinandersetzung nicht schneller den Bildschirmtod findet als Euch lieb ist, geht Ihr

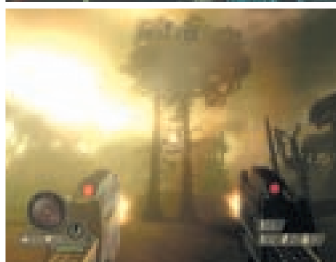


XB Für weite Strecken sattelt Ihr schon einmal auf Quadbike oder Gleiter um. Dass Jack gleichzeitig lenken und ballern kann, ist nützlich, aber reichlich unrealistisch.

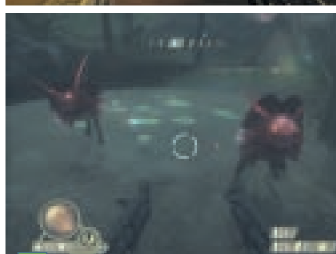
Janina Wintermayr



**Reif für die Insel:** Wenn ich mit Jack Carver durch die prachtvolle Polygon-Pampa schleiche und in glitzerndes virtuelles Meerwasser eintauche, kann mir selbst das düsterste Herbst-Wetter die aufkeimende Urlaubsstimmung nicht vermiesen. Trotzdem ziehen kleine Wolken am strahlend blauen Wertungshimmel auf. Die vom PC hochgelobte Gegner-KI enttäuscht auf Konsole – die CPU-Schurken sind oft nur besseres Kanonenfutter. Auch die spielerischen Freiheiten konnte ich nicht wirklich nutzen: Aufgrund fehlender Karte führt der Weg durch die Levels meist ausgetretenen Pfaden. Dank tadelloser Steuerung, fair verteilter Autosave-Punkte und Bombast-Optik apelliert "Far Cry Instincts" an die niederen Instinkte eines jeden Shooter-Fans – folgt dem Ruf der Natur!







XB Abwechslung pur: dunkle Minen, sonnige Wälder oder düsterer Sumpf.

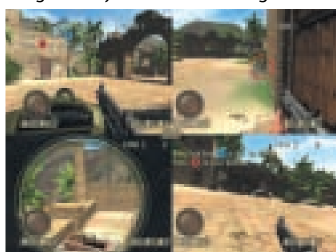



XB Stirb, Schurke! Weil dieser böse Sniper-Schütze Eure Begleiterin im Visier hat, schleicht Ihr Euch von hinten an, zückt via B-Taste das frisch gewetzte Butterfly und beseitigt ihn still und heimlich – zwar nicht die feine Art, aber sehr effektiv.

durch Druck auf den linken Analogstick in die Hocke oder schmeißt Euch ins Gras und nehmt die Soldaten via Klicken des rechten Knüppels über Kimme und Korn ins Visier.

## Auf lauten Sohlen

Mit durchschlagskräftigeren Wummen unterm Arm beziehungsweise in engen Innenarealen wie einem düsteren Bergwerksschacht oder sterilen Laborkomplex rückt die taktische Komponente in den Hintergrund. Eure besten Argumente heißen fortan nicht mehr Stealth-Kill via Butterfly-Attacke oder Wachenbeseitigung mittels heimtückischer Stachelfalle, sondern Shotgun, MP, Raketenwerfer und Flakgeschütz. Wenn Ihr Euch auf engstem Raum mit bis zu fünf oder sechs waffenstarrenden KI-Schergen gleichzeitig duelliert, wird geballert bis das virtuelle Schießeisen glüht, fliegen Projektile und Handgranaten durch die Luft, wird ein simples Lüftungsrohr oder Toillettentürchen zum lebensrettenden Kugelfang.

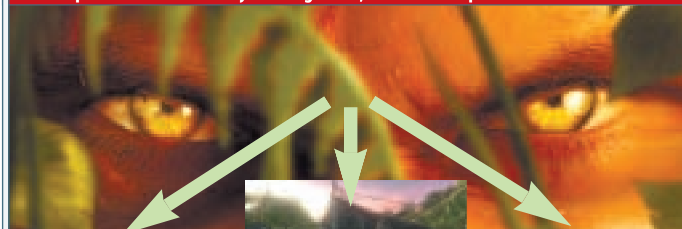


XB Mehrspieler-Bremse: Vor allem zu viert kommt die Grafik ins Stocken.

Die Tragekraft Eures Alter Egos ist allerdings limitiert: Je einen Vertreter aus drei Waffenkategorien (kleine, mittlere und große Kaliber) kann Jack maximal mit sich herumschleppen. Doch nicht nur mit tragbarem Arsenal wildert Ihr im Feindesgebiet: Klemmt Euch selbst hinter die hart erkämpfte Flak-Stellung und gebietet den im Dutzend anrückenden Widersachern Einhalt oder blast mit dem an Jeep oder Motorboot montierten MG ein von den Entwicklern geschickt platziertes Benzinfass samt ahnungsloser Wachmannschaft in die Luft. Weniger gut ausgerüstete Vehikel wie Quad-Bike, Jet-Ski oder Schlauchboot nutzt Ihr, um den ratternden Salven eines Kampfhubschraubers zu entkommen oder über den Wasserweg gepflegtes Insel-Hopping zu betreiben. Die Steuerung der Gefährte gestaltet sich erfreulich simpel, bietet jedoch nicht dieselbe Präzision, mit denen Ihr Euer Alter Ego zu Fuß durch die Pampa dirigiert. Noch abenteuerlicher gestaltet sich eine Segelflugeinlage mit dem Gleiter. Schwebt Ihr von einem Hügelkamm zum nächsten, kommen nicht nur Extremsportler, sondern auch Sniper-Freunde auf ihre Kosten: Was kann es Schöneres geben, als

### Survival Of The Fittest

**Im Spielverlauf entwickelt Jack Fähigkeiten, die Euch zum perfekten Killer machen.**

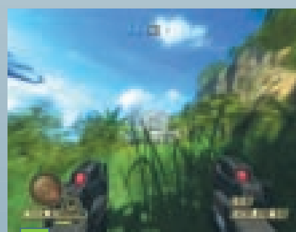


Nach Eurem unfreiwilligen Besuch in Dr. Kriegers Genlabor mutiert Jack zur tödlichen Kampfmaschine. Als erster Schritt winkt die langsame, aber stetige Aufladung der Lebensenergie – aus tiefen Wunden werden so leichte Kratzer.

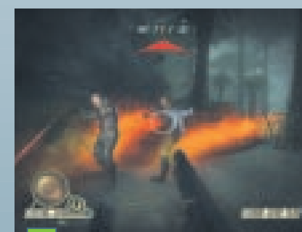
XB Tierisch stark: Prügelt die Schurken durch die Luft.

Im letzten Drittel des Spiels werdet Ihr zum rücksichtslosen Tier: Jack reißt stationäre Flakgeschütze und Granatwerfer aus der Verankerung und pflügt durch die Feindesscharen – so wird sogar ein raketenbestückter Heli zum Abschuss freigegeben.

Ist die sich langsam regenerierende Adrenalinleiste zum Bersten gefüllt, werdet Ihr durch Druck auf die Y-Taste zum 'Predator' und seid Söldnertruppen und Mutantenvolk haushoch überlegen.



XB Rast mit Affenzahn durch die Prärie und jagt Eure Feinde.



XB Spürt mit Nachtsichtfähigkeit die Geruchsfährte der Burschen auf.



XB Mehr Dschungel geht nicht: In den üppigen Regenwäldern könnt Ihr schon mal die Orientierung verlieren.



XB Nachdem Ihr den Bordschützen des Helikopters aus seiner fliegenden Schüssel geballert habt und der arme Tropf gen Boden segelt, erfreut Ihr Euch an den akribischen Nachlade-Animationen der durchschlagskräftigen Bleispritzen.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 4 | |
| Via Linkkabel | | 16 | |
| Online | | 16 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ traumhafte Grafikkulisse
+ enorm abwechslungsreiche Levels
+ sinnvolle Instinkt-Fähigkeiten
+ viel spielerische Freiheiten
+ intuitiver Level-Editor

Contra
- künstliche Intelligenz schwankend

Alternativen:
PS2 Killzone (88%, MAN!AC 01/05)
Xbox Halo 2 (91%, MAN!AC 01/05)
NGC Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)

Far Cry Instincts

Xbox
Grafik 92 %
Sound 84 %
90% Spielspaß

Optisch wie spielerisch beeindruckender Edel-Shooter für freiheitsliebende Ego-Touristen.

vom höchsten Punkt eines Gipfels – den wachen Blick über das immergrüne Eiland schweifend – einen zuerst nur als Punkt am Horizont erkennbaren Polygonschurken mit dem Scharfschützengewehr von der Bildfläche zu pusten.

## Wecke deine Instinkte!

Doch nicht nur verträumte Atolle warten auf den "Far Cry Instincts"-Eroberer: Im zähen Morast der Sümpfe rückt Euch bissiges Echsengetier auf den Pelz und unter Tage seid Ihr für den zartesten Lichtschimmer dankbar, wenn Ihr an einem Stahlseil über bodenloses Schwarz hangelt. Überhaupt setzt Ihr Euch mit steigender Spieldauer nicht mehr nur mit dem üblichen Söldnerpack auseinander, vermehrt machen Euch die fehlgeschlagenen Gen-Experimente des Oberschurken Krieger zu schaffen. Doch auch Jack lernt nach einem kurzen Intermezzo auf dem Labortisch seine animalische Seite kennen (siehe Kasten vorige Seite).

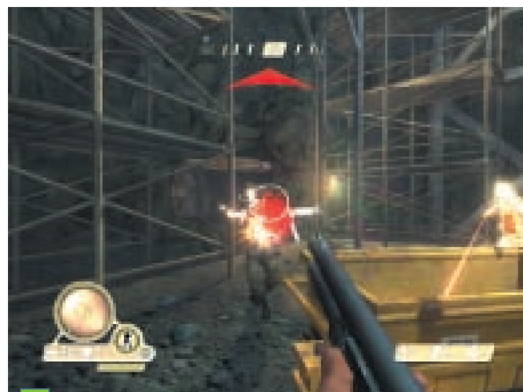
Er mutiert zum Überlebenskünstler, passt sich der lebensfeindlichen Umwelt an und ist seinen Häschern als 'Predator' weit überlegen. Geht Euch fortan im Kampf die Munition aus, reißt Ihr Eure Feinde mittels Prankenhieb in Stücke. Geht es hingegen ins schattige Dickicht, werdet Ihr vom Gejagten zum Jäger, seid Euren Feinden dank Nachtsicht und Geruchsfährten-Erkennung den entscheidenden Schritt voraus.

Diese Rolle übernehmt Ihr auf Wunsch auch im umfangreichen Mehrspieler-Part. Neben der 'Ein-Predator-gegen-Alle'-Variante warten klassische Modi wie 'Deathmatch' oder 'Capture the Flag' in 15 mitgelieferten Arealen auf kernige Multiplayer-Schlachten. Müsst Ihr im Splitscreen mit Grafikeinbußen und Bildratenschluckauf leben, kommen Xbox-Live- oder System-Link-Spieler voll auf ihre Kosten. Kennt Ihr die vorhandenen Maps schließlich in- und auswendig, konstruiert Ihr im Editor eigene Areale und stellt diese auch anderen zur Verfügung – mehr dazu in unserem Extended-Special ab Seite 62. *ms*

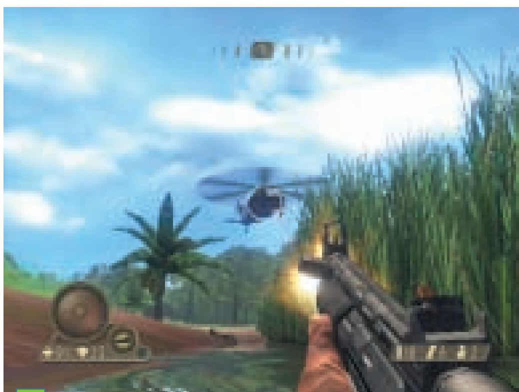
Matthias Schmid



**Der Mensch ist ein visuell veranlagtes Wesen** – daher kann der erste Eindruck des "Far Cry Instincts"-Erlebnisses nur lauten: fantastisch! Nie zuvor durften Konsolenbesitzer durch eine derart detaillierte Dschungelkulisse streifen, nie zuvor ein solch malerisches Südsee-Ambiente genießen – Blatt-Texturen von beeindruckender Plastizität und spektakuläre Wasserspiegelungen sind in der digitalen Abenteuerreise inbegriffen. Doch die Ubisoft-Ballerei ist nicht nur eine oberflächliche Schönheit, auch ihre inneren Werte überzeugen: ausgeklügeltes Leveldesign und abwechslungsreiche Missionen lassen mein Shooter-Herz frohlocken. Wenn auch aufgrund schwankender KI blindes Drauflosstürmen in manchen Situation ebenso zum Erfolg führt wie taktische Raffinesse, leben vorsichtige Ego-Krieger meist länger. Bezahlt wird die polygonale Pracht mit unschönem Tearing und oftmals deutlich erkennbarem Bildaufbau – angesichts der riesigen Areale aber ein verzeihbares Manko, zumal die Spielbarkeit selbst im wüstesten Geballer nie darunter leidet. Der vorbildliche Editor schließlich setzt einem einzigartigen Spielerlebnis die Krone auf.



XB Der saß! Auch bei "Far Cry Instincts" ist auf kurze Distanz eine saftige Ladung Schrot immer noch die beste Taktik.



XB Jack Carver auf Rambos Spuren: Auf dem Reisfeld bittet Euch ein schwer bewaffneter Kampfhubschrauber zum Tanz.

# Top Spin

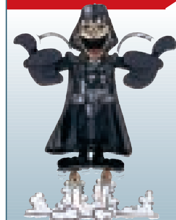
Fast zwei Jahre hat's gedauert, bis die Xbox-Tennisspiel-Referenz auch auf der PS2 nach dem Genre-Thron greift. Im Vergleich zur Microsoft-Fassung gibt's natürlich einige Änderungen zu vermelden: Neben dem aktualisierten Sportler-Kader (u.a. neu: Roger Federer, Maria Sharapova) sorgt das EyeToy-Feature für Aufmerksamkeit – und schließlich für Enttäuschung. Denn die eigentlich witzige Idee – nutzt Euer Konterei als Gesichtstextur für einen selbst erstellten Spieler im 'Karriere'-Modus – mutiert dank nicht so recht funktionierender Kamera-Technik zur 'Was? Das soll ich sein?'-Lachnummer. Ausprobieren solltet Ihr's trotzdem mal. Ansonsten servieren Euch die Entwickler gewohnte "Top Spin"-Kost: Messt Euch im schnellen Spiel oder beim individuell konfigurierbaren Turnier mit Athleten in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen und holt Euch in der 'Tennisschule' Tipps für den Court-Alltag. Herzstück stellt der 'Karriere'-Modus dar, in dem Ihr Euch Ball für Ball an die Weltranglistenspitze schlagt. Durch Trainingseinheiten verbessert Ihr RPG-artig die Fähigkeiten des Racket-Schwingers – macht Euer Alter Ego so zum Vorhand- bzw. Aufschlag-Monster oder setzt auf Allround-Qualitäten. *os*


PS2 Verbessert in Trainingseinheiten die Fähigkeiten Eures Athleten.


PS2 Nur mit dem richtigen Stellungsspiel könnt Ihr tödliche Bälle schlagen.


PS2 Ob offline oder online – mit menschlichen Spielern macht's am meisten Spaß.

Oliver Schultes



**Vorteil: Xbox-Version.** Beim Anblick der groben, flimmrigen PS2-Optik und dem Erdulden der langen Ladezeiten, frage ich mich, was die Entwickler in ihrer Arbeitszeit getrieben haben. Wohl zu lange auf dem Tennisplatz abgehangen... Entschuldigung, recherchiert natürlich, denn spielerisch ist "Top Spin" weiterhin über (fast) jeden Zweifel erhaben. Ob knallharte Aufschläge, punktgenaue Vorhand-Drives, unerreichbare Cross-Bälle, hinterhältige Stops oder krachende Powerschläge – sowohl in puncto Variantenreichtum als auch Handhabung braucht Take 2s Filzball-Simulation keinen Gegner scheuen. Der Vergleich mit "Virtua Tennis 2" hinkt zwar ein bisschen, dennoch macht Segas Konsolen-Tennis die etwas bessere Figur – was vor allem an der gelungeneren Technik liegt.

**Genre:** Sportspiel
**Schwierigkeit:** niedrig bis hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | 4 |

**Entwickler:** PAM, Frankreich
**Hersteller:** Take 2
www.take2.de

**USK-Rating:** frei
**Preis:** ca. 30 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** ✓ EyeToy, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

**Veröffentlichung:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Oktober |
| Xbox | bereits erhältlich (90%, MAN!AC 12/03) |
| NGC | keine Umsetzung geplant |

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Virtua Tennis 2 (89%, MAN!AC 01/03) |
| Xbox | Tennis Masters Series 2003 (69%, MAN!AC 11/02) |
| NGC | Mario Power Tennis (86%, MAN!AC 03/05) |



**Playstation 2**
Grafik 71 %
Sound 70 %
**87 %** Spielspaß

Exzellente Tennissimulation mit großer Spieltiefe – einige technische Mängel nerven jedoch.

# Mortal Kombat
## Shaolin Monks




XB Vorsicht vor dem mächtigen Hellbeast: Kung Laos Wirbelwind-Move zieht dem Riesen zwar Energie ab, der stärkt sich jedoch beizeiten mit einem blutigen Snack.

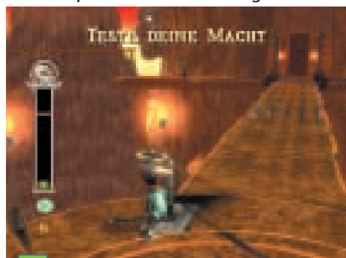



XB Seid Ihr von Feinden umringt, entsorgt einige davon doch einfach via Aufwärtshaken in die Stacheldecke. Chef Baraka lässt sich nicht so leicht unterkriegen (oben).

Asketische Meister der Selbstbeherrschung, in orangenes Tuch gehüllt, von stoischer Ruhe beseelt – diese Attribute dürften wohl eher der landläufigen Vorstellung eines asiatischen Mönches entsprechen als der Beschreibung von übertriebener Grausamkeit und allerlei magischem Schnickschnack. Nichtsdestotrotz trägt die neueste "Mortal Kombat"-Episode den klangvollen Namen "Shaolin Monks".

Die in zahlreichen gnadenlosen Turnieren gestählten Metzelbrüder Liu Kang und Kung Lao verlassen ihre klassischen Beat'em-Up-Wurzeln und starten eine umfangreiche Action-Reise quer durch die legendären Reiche des "MK"-Universums". Ihr hehres Ziel: die Bewahrung des Friedens und die Verhinderung der Herrschaft des gewissenlosen Schwarzkünstlers Shang Tsung und seiner Schergen. So durch und durch anständig die Beweggründe, so rigoros sind die Methoden der kompromisslosen Martial-Arts-Experten. Soll heißen: Wer sich ihnen in den Weg stellt, wird von selbigen heruntergeprügelt, wer ihnen an den durchtrainierten Leib will, sollte schnell noch seine Knochen numerieren.

Zu Beginn wählt Ihr Euren favorisierten Shaolin-Klopper aus, das Move-Repertoire der beiden unterscheidet sich nicht unwesentlich voneinander. Während Liu Kang durch Feuerball-Attacke, Brusttrampler und hervorragende Fähigkeiten im Luftkampf herausragt, setzt Kollege Kung Lao auf wuchtige Faustschläge, Wirbelwind-Angriff und seinen zum rasiermesserscharfen Wurfgeschoss umfunktionierbaren Hut. Donnergott und Weltenbeschützer Raiden gibt vor allem anfangs nützliche Tipps, während Ihr Euch in den muffigen Katakomben mit der ausgefeilten Steuerung vertraut macht. Neben einem Sprungknopf erlauben die Kontrollen leichte und harte Schläge, schwungvolle Attacken, die Eure Widersacher in die Luft befördern und kernige Würfe. Mit gehaltener Schultertaste vollführt Ihr alternativ oben beschriebene Spezialmanöver, blockt feindliche Angriffe oder packt den ein oder anderen Schurken am Schlafittchen. Das Kernstück des so genannten 'multidirektionalen' Kampfsystems bildet die schnelle Verquickung aufeinanderfolgender Schläge. Eben noch rammt Ihr der über Euch stehenden Hackfresse die Faust in den Wanst, wendet Euch dann blitzschnell Eurem frontalen Gegenüber zu, um es schmerzvoll durch den Raum zu befördern, nur um Sekundenbruchteile später mit einem Sprungkick in der Visage des dritten Fieslings zu landen. Noch wirkungsvoller: Interagiert mit der Level-Umgebung und pfeffert die hässlichen Ausgeburten der Hölle mit Schmackes ins Stachelmeer, einen überdimensionalen Reißwolf oder den zischenden Lavasee.

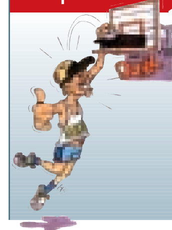






XB 'Test Your Button-Smash-Fähigkeit': Durch rasend schnelles Knöpfchen-Drücken macht Ihr eingerostete Schalter flott oder ringt Zwischengegner nieder.

Raphael Fiore



**Herr Ober, da ist ein Dämonenkopf in meiner Blutsuppe:** Die "Mortal Kombat"-Macher bleiben ihrer Linie treu und servieren Euch ein Abenteuer mit reichlich makabren Szenen voll rotem Lebenselixir. Als Gourmet stößt mir in der deutschen Version der inkonsequente schwarze Fatality-Bildschirm sauer auf. Auch blasse Hintergründe und technisch dürftige Zwischensequenzen trüben das düstere Gemetzel. Doch all diese Punkte hindern mich nicht daran, den hochgradig gelungenen Genre-Wechsel immer wieder auf der Xbox (technisch besser) zu zocken. Das einsteigerfreundliche Kampfsystem, prima Hüpfsequenzen und insbesondere der motivierende, spielerisch superbe Zweispieler-Modus (mit einer gemeinsamen Energieleiste) verdienen das Prädikat 'Extraklasse'.




PS2 Erst Feind, dann Freund: Zuerst fordert Euch der unterkühlte Sub-Zero heraus...



PS2 ...später baut er Euch via Eis-Strahl sogar helfende Brücken.

## RPG-light

Vermöbelt Ihr fleißig Schurken, füllt alsbald ein hübsches Sümmchen Erfahrungspunkte Euer Konto. Diese münzt Ihr prompt in stärkere Special Moves und neue Combo-Manöver um – den Tiefgang eines Rollenspiel-üblichen Fertigkeitenbaumes dürft Ihr aber nicht erwarten. Doch nicht nur kämpferisch machen Eure Rabauken Fortschritte: Besiegt Ihr die in regelmäßigen Abständen auftauchenden Obermotze, werden neue Fähigkeiten und, damit eng verbunden, neue Areale freigeschaltet. Die Fertigkeit, senkrechte Wände zu erklimmen, lässt Euch ebenso in bisher unzugängliche Gebiete vordringen, wie Doppelsprung oder "Prince of Persia"-inspirierte Balken-Schwung-Einlagen. Verfügt Ihr über sämtliche Upgrades stehen Euch zahlreiche – aus der zweiten Episode bekannte – Szenarien offen, die Ihr nun erstmals dreidimensionalen Schrittes durchstreifen dürft. Serienfans freuen sich über ein Wiedersehen mit den hungrigen Bewohnern des lebenden Waldes, prügeln sich vor der liebgewonnenen Portalkulisse oder durchqueren die lebensfeindlichen Gefilde des Säuresees. Natürlich darf ein Besuch im ewigen Feuer der Netherrealm ebensowenig fehlen wie ein Showdown in Shao Kahns Arena oder Kitanas Himmelsresidenz. Je nach Umgebung habt Ihr unterschiedliches Feindespack an der Backe: Barakas



XB Schwungvoll über die Stacheln: Mit fortschreitendem Spielverlauf werden die Raufbolde zu wahren Akrobaten und erobern so neue Gebiete.

## "Sechs Monate fürs Kampfsystem!"

**Im Gespräch mit "Shaolin Monks"-Producer Shaun Himmerick**



**MAN!AC: Die Geschicklichkeitspassagen in "Shaolin Monks" erinnern an Ubisofts persischen Prinzen. Haben Sie sich diesen Titel zum Vorbild genommen oder gibt es andere Inspirationsquellen?**

**Himmerick:** Natürlich haben zahlreiche Spiele zu einem bestimmten Grad Einfluss. Doch im Gegensatz zu "Prince of Persia" oder "God of War" wollten wir Geschicklichkeitseinlagen nicht strikt von den Kampfpassagen trennen – vielmehr soll es ein fließender Übergang sein.

**MAN!AC: Standen auch klassische Sidescroll-Prügler wie Capcoms "Final Fight" oder Segas "Streets of Rage" Pate?**

**Himmerick:** Am ehesten wäre da wohl der Spielhallen-Klassiker "Double Dragon" zu erwähnen. Aufgrund der argen Begrenzung der Spielewelt zum damaligen Zeitpunkt, kann man diese Titel mit den heutigen nicht wirklich vergleichen. Durch den Coop-Modus wollen wir aber auf alle Fälle den Spaß für zwei Spieler gleichzeitig steigern, für den die "Mortal Kombat"-Serie seit jeher bekannt ist.

**MAN!AC: Bereitete es ihrem Team große Probleme, das klassische 2D-orientierte Kampfsystem in die dritte Dimension der "Shaolin Monks"-Welt zu portieren?**

**Himmerick:** Dieser Aspekt war bei weitem die größte Herausforderung während der Entstehungsphase. Vor allem durch die enorm gestiegene Anzahl verschiedener Animationen kostete die Entwicklung eines flüssigen dreidimensionalen Kampfsystems allein volle sechs Monate.

**MAN!AC: Die Storyverläufe von Liu Kang und Kung Lao unterscheiden sich nicht voneinander? Wäre dies nicht ein zusätzlicher Anreiz für die Spieler gewesen?**

**Himmerick:** Das hätte aufgrund der zahlreichen Zwischensequenzen einen zu großen Aufwand bedeutet. Im Coop-Modus werden sich jedoch einige Geheimnisse erschließen, die dem Einzelspieler verborgen bleiben.

## Gewinnt fünf ultimative "Mortal Kombat"-Pakete!

Zusammen mit Midway verlosen wir fünf randvoll gepackte "Mortal Kombat"-Fanpakete. Beantwortet folgende Frage:

**Wie heißen die "Shaolin Monks"-Helden?**

- A Liu Kang & Kung Lao
- B Ryu Hazuki & Lan Di
- C A- & B-Hörnchen








**Zu gewinnen gibt's:**
**Fünf "Mortal Kombat" Fan-Pakete jeweils bestehend aus:**
- Midway Rucksack
- ein von "MK"-Schöpfer Ed Boon handsigniertes Poster
- "Mortal Kombat Shaolin Monks"-T-Shirt
- "Mortal Kombat"-Button
- "Mortal Kombat"-Schlüsselanhänger
- Midway-Schlüsselanhänger
- Midway-Anstecknadel
- Midway-Feuerzeug
- Midway-Kugelschreiber

**Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:**

Cybermedia Verlag GmbH
Stichwort: Shaolin
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. November 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



**Genre: Action**
**Schwierigkeit: mittel bis hoch**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | – | – | |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating** 18 **Preis:** ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Pro Logic 2, 60Hz, ✓ Dolby Digital

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Midway, USA
**Hersteller:** Midway
**Website:** www.midway.com

**Pro**
+ flottes Kampfsystem
+ Zweispieler-Spaß garantiert
+ cooles Szenario
+ massig Juggle-Kombos

**Contra**
- nerviges Suchen wegen nutzloser Karte
- oftmals hakelige Animationen

**Alternativen:**
PS2: God of War (91%, MAN!AC 08/05)
Xbox: Prince of Persia: Warrior Within (89%, MAN!AC 02/05)
NGC: Prince of Persia: Warrior Within (89%, MAN!AC 02/05)

**Mortal Kombat Shaolin Monks**

Playstation 2: Grafik 79 %, Sound 78 % – 83 % Spielspaß
Xbox: Grafik 79 %, Sound 78 % – 83 % Spielspaß

**Kompromisslose Monstermetzelei mit coolen Szenarien, die vor allem im Team zur Höchstform aufläuft.**




XB Vier Fäuste für ein "Mortal Kombat": Habt Ihr im übersichtlichen Menü (links oben) Combo-Manöver und Special Moves aufgepowert, kann Euch selbst Shao Kahns Schoßmonster Kintaro nicht mehr einschüchtern.

klingenbewehrte Tarkatan-Krieger greifen bevorzugt im Rudel an, modrige Sumpfleichen attackieren mit ihrem Mageninhalt und gesichtslose Magier lösen sich vor Euren Augen in Luft auf. Nicht so die hartnäckigen Boss-Schergen – im direkten Duell spielen Mileena, Scorpion, Reptile oder Goro ihre individuellen Fähigkeiten aus, ziehen sich auch mal taktisch zurück und trotzen Euch in minutenlangen Auseinandersetzungen. Habt Ihr ihnen doch die Energieleiste leergefegt, braucht's eine geschickte Tasteneingabe, um die Schergen in Ihre blutigen Einzelteile zu zerlegen – auch 'Fatality'-genannt. Während im Ausland diese Darstellung der Gegnerbeseitigung geradezu zelebriert wird, bekommen deutsche Spieler nach erfolgreicher Kommando-Eingabe einen schwarzen Bildschirm zu sehen, garniert mit dem Geräusch der ausgeblendeten Szene. Ansonsten flimmert das Abenteuer der Prügelbrüder bis auf wenige Ausnahmen (z.B. bei allzu rabiatem Klingen-Einsatz) unzensiert über die Mattscheibe.

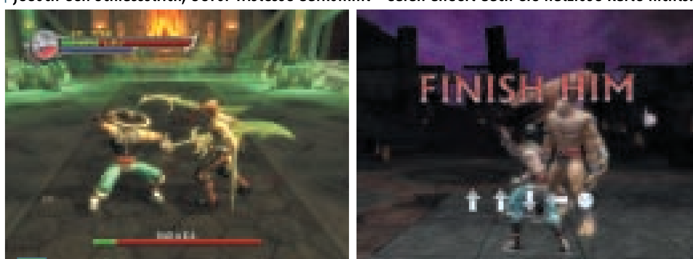
**Matthias Schmid**



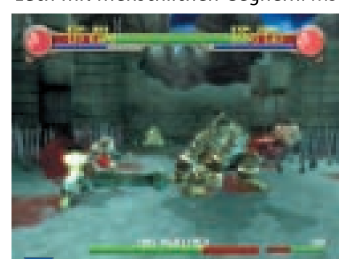
**Ich geh' ins Kloster** ...aber nur wenn ich danach wie Lung Lao Dutzenden Monstern den Schädel weichkloppen kann. Seit langem hatte ich nicht mehr einen solch unkomplizierten Prügelspaß: Dank abwechslungsreichem Kampfsystem wird die Keilerei nie langweilig, gewitzte Juggle-Combos und leicht auszuführende Specials runden das flotte Spielerlebnis ab. Geschickt wurden auch die altbekannten 'Test Your Might'-Einlagen bei Schalterrätseln oder Bosskämpfen eingebunden. Über den vor allem in den Zwischensequenzen allgegenwärtigen Trash-Faktor und die nicht immer runden Animationen trösten mich die dynamischen Endkämpfe hinweg – sich bis aufs Blut in klassischen "MK"-Arenen mit legendären Haudegen wie Baraka oder Sub-Zero zu duellieren, ist unbezahlbar. Trotz der genannten Schnittauflagen geht's auch bei uns rüde zu, definitiv nichts für Kinderhände. Wer befürchtet, dass die Schlägerei auf Dauer langweilt, dem sei Folgendes ans Herz gelegt: Mit etwa sechs bis acht Stunden fällt "Shaolin Monks" zwar nicht lang aus, zieht jedoch den Schlussstrich, bevor Tristesse aufkommt – daran ändert auch die nutzlose Karte nichts.

## Mönchsduett

Integriert das Gros der Entwickler den Mehrspieler-Part meist als nette Dreingabe, bewältigt Ihr bei "Shaolin Monks" auf Wunsch den kompletten Story-Strang im Team. Neben doppelter Kampfkraft erschließt Ihr Euch neue Abschnitte, die Solo-Spielern verwehrt bleiben – zusätzliche Kämpfer und Arenen für den "Super Smash Bros."-inspirierten 'Versus'-Modus locken. Hier versohlt Ihr der CPU den Hintern, kämpf mit den Level-eigenen Widrigkeiten oder messt Euch mit menschlichen Gegnern. *ms*

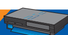



XB Per Wurfbutton durchbohrt Ihr Eure Feinde mit aufgesammelten Klingen (links), via erfolgreicher 'Finish Him'-Eingabe entsorgt Ihr Standardschurken wie Obermotze.



PS2 Bearbeitet den Oni-Warlord mit Schlägen und Tritten von beiden Seiten.



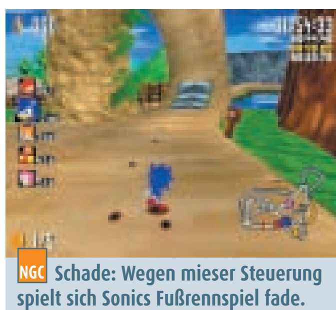

 Gamecube  Playstation 2

# Sonic Gems Collection




PS2 Ich liebe dich, blauer Igel: Ein Ohrwurm-CD-Soundtrack, abwechslungsreiche Levels und süße Optik zeichnen das Kollektions-Highlight "Sonic CD" aus.

Wie viele Spiele gibt es eigentlich mit dem blauen Igel? Dutzende! Denn nach der spielerisch einwandfreien "Sonic Collection"-Hüpfparade veröffentlicht Sega eine neue bunte Sammlung mit dem schnellsten Igel der Welt. Den Auftakt macht "Sonic the Fighters": Das Kampfsystem der dreidimensionalen Arcade-Prügelei lehnt sich an "Virtua Fighter" an, erreicht aber wegen des konfusen Spielablaufs nicht im entferntesten das hohe Niveau des Prügelklassikers. Der nächste Titel stellt sogleich den Höhepunkt der Kollektion dar: "Sonic CD". Die klassische Hüpferei überzeugt mit abwechslungsreichem Leveldesign, vielen Abkürzungen, fairen Gegnern und einem Top-Soundtrack. Weiter versucht sich Euer Lieblingsigel in "Sonic R" als Rennass, wo er durch 3D-Welten flitzt (emuliert wird die PC-Version). Trotz cooler Idee raubt Euch die katastrophale Steuerung den letzten Nerv. Zudem serviert Euch Sega ein halbes Dutzend durchschnittlicher Game-Gear-Titel. Als Boni schaltet Ihr die beiden wunderschönen, spielerisch anspruchsvollen 2D-"Vectorman"-Balladen frei. *rf*



NGC Schade: Wegen mieser Steuerung spielt sich Sonics Fußrennspiel fade.

**Genre:** Spielesammlung
**Schwierigkeit:** niedrig bis mittel

| Konfiguration/Spieler max. | PS2 | NGC |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |

**Entwickler:** Sonic Team, Japan
**Hersteller:** Sega
www.sega.de

**USK-Rating:** 6 **Preis:** ca. 30 Euro

**PS2:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

**NGC:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Sonic Mega Collection Plus (80%, MAN!AC 03/05) |
| Xbox | Sonic Mega Collection Plus (80%, MAN!AC 03/05) |
| NGC | Sonic Mega Collection (80%, MAN!AC 04/03) |

**Playstation 2** Grafik 62 % Sound 75 % — **65 %** Spielspaß

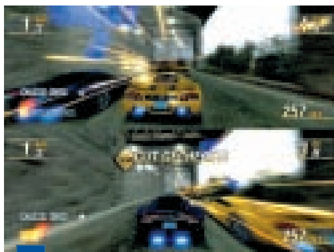
**Gamecube** Grafik 62 % Sound 75 % — **65 %** Spielspaß

**Kollektion mit raren, skurrilen "Sonic"-Spielen: außer "Vectorman" und "CD" nur Durchschnitt.**






# Burnout Revenge



PS2 Auch im Splitscreen geht's stets rabiat und flüssig zur Sache.

**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeit: mittel**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | 6 | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating** 12 **Preis:** ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
✔ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
✔ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (90%, MAN!AC 10/05)
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Criterion, England
**Hersteller:** Electronic Arts
**Website:** www.electronicarts.de

**Pro**
+ bombastische Optik
+ Crash-Modus prima überarbeitet
+ 'Traffic Attack' tolle Ergänzung
+ Soundtrack angenehmer als bei Teil 3

**Contra**
- keine freien Rennen für Solospieler
- Rempel-Dynamik Geschmackssache

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | 187 Ride or Die (77%, MAN!AC 10/05) |
| Xbox | 187 Ride or Die (77%, MAN!AC 10/05) |
| NGC | Burnout 2: Point of Impact (88%, MAN!AC 07/03) |

**Burnout Revenge**

Playstation 2
Grafik 95 %
Sound 78 %
90 % Spielspaß

Technisch überragender Hochgeschwindigkeitsraser mit Schwerpunkt auf aggressiver Fahrweise.



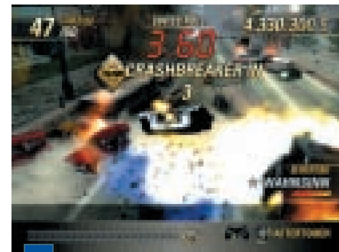

PS2 Wenn Funkenflug und irres Tempo noch nicht reichen, helfen weitere Effekte: Durch die geschickt verwischten Bildränder wird der Tunnelblick noch intensiver.

Wer sich letzte Ausgabe beim Test der Xbox-Version von "Burnout Revenge" über die merkwürdigen Worte auf den Bilschirmfotos gewundert hat: Im Gegensatz zur diesmal besprochenen PS2-Fassung trudelte die Muster-DVD für die Microsoft-Konsole noch rechtzeitig vor Abgabeschluss ein, aber dummerweise ohne deutsche, englische oder französische Texte. Immerhin kamen wir so in den Genuss einiger niederländischer Sprachfetzen.

## Blech und Schrott

Wer in heimischen Läden ein "Burnout Revenge" erwirbt, braucht sich keine Gedanken machen, im fertigen Produkt wird natürlich deutsch parliert. Auf dem Asphalt lasst Ihr sowieso Taten statt Worte sprechen: Criterion geht mit dem vierten Teil den Weg des letztjährigen Vorgängers weiter und rückt die aggressive Fahrweise in den Mittelpunkt. Euer Erfolg wird nicht mehr primär an der Platzierung gemessen (mindestens den dritten Rang solltet Ihr trotzdem belegen), sondern wie rüpelhaft Ihr mit Konkurrenz und Zivilverkehr umspringt. Dazu gehört eine kleine, aber entscheidende Neuerung: Ihr könnt jetzt alle Vehikel mit kleineren Dimensionen als ein Laster gefahrlos wegchecken, solange sie in Eurer Fahrtrichtung unterwegs sind. Das macht die bekannten Rennvarianten wie 'Road Rage' und 'Eliminator' intensiver und sorgt beim Neuzugang 'Traffic Attack' für besonders viel Action. Hier müsst Ihr ständig Schäden bei anderen Autos anrichten, um Medaillen und Zeitboni einzufahren. Auch an den Crash-Kreuzungen wurde gefeilt: So sorgt Ihr diesmal auf 40 speziell entworfenen Abschnitten für Chaos und müsst Euch um keine lästigen Sammel-Gimmicks Sorgen machen – jetzt zählt wieder nur noch, was Ihr kaputt fahrt.

Gesellige Raser düsen schließlich zu zweit via Splitscreen um die Wette oder gehen im Sechserpack online auf Blechjagd. *us*



PS2 Dank neuer Crashbreaker-Logik verursacht Ihr noch mehr Schaden.

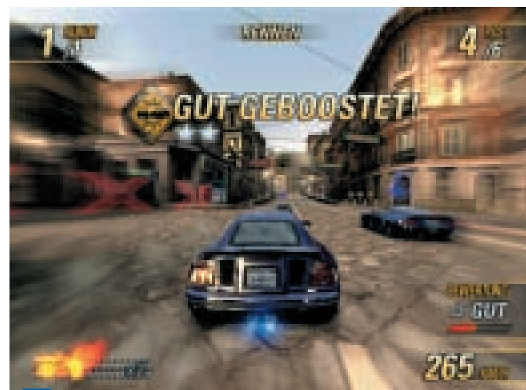
**Ulrich Steppberger**



**Schnell, schneller, "Burnout Revenge":** Dem Ruf der Technikgötter wird das Criterion-Team erneut gerecht – was eine gewöhnliche PS2 hier auf den Bildschirm zaubert, hat Referenzqualität. Ganz scharfe Augen mögen zwar bei Splitscreen-Rennen und Crashkreuzungen leichte Vorteile für die Xbox erkennen, aber sonst sind beide Fassungen ebenbürtig. Die herrlich offensive Raserei spaltet zweifelsohne die Fangemeinde in Befürworter und Ablehner, aber auf jeden Fall werden die angestrebten Ideen fabelhaft umgesetzt. Die Crashkreuzungen haben unnötigen Ballast abgeworfen, auch der ätzende DJ ist Vergangenheit. Schließlich erweist sich die 'Traffic Attack' als kleiner Geniestreich – Vollgas geben kann so schön sein.




PS2 Der neue Spielmodus 'Traffic Attack' zelebriert das rücksichtslose Wegrammen von Zivilverkehr.




PS2 Wer vom Gas geht, ist ein Weichei: Bei der Tempobolzerei sind gute Reflexe Trumpf.




# MAN!AC extended

GESTERN · HEUTE · MORGEN

**Interview:** Toshihiro Nagoshi **Feature:** Spiel-Editoren **Next Level:** Xbox 360 vs. PS3, Teil 3 **Web-Tipp:** Witzige Minispiele **Retro:** Atari Lynx, CDs mit Videospielmusik **Retro-Anzeige:** Sega-Automaten der 80er

Heft im Heft

# UNDER CONSTRUCTION

Schaffe, schaffe, Levle baue:
Spiele-Editoren damals und heute

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.



# Toshihiro Nagoshi

**NEXTGEN-PROJEKTE, HANDY-GAMES UND HEISSE SPORTWAGEN: DER SCHÖPFER VON SEGA-HITS WIE "DAYTONA USA" UND "MONKEY BALL" IM MAN!AC-TALK.**

### Toshihiro Nagoshi über sein neues Projekt

**MAN!AC: Als wir das letzte Mal bei Ihnen waren, erzählten Sie von Plänen, gerne mal ein Action-Adventure oder Rollenspiel machen zu wollen...**
Wir haben gerade bekannt gegeben, dass wir seit zwei Jahren an einem solchen Spiel arbeiten: "Ryuu ga Gotoku". Ihr seid die ersten Journalisten außerhalb Japans, die dazu jetzt Fragen stellen dürfen!

**MAN!AC: Läuft die Geschichte linear ab oder kann der Spieler die Handlung beeinflussen?**
Die grobe Story ist vorgegeben, trotzdem unterscheidet sich der Verlauf von Spieler zu Spieler. Ein Beispiel: Held Kiryu braucht Geld. Er kann sich welches leihen, dafür arbeiten, verschiedene Aufträge gegen Bezahlung ausführen, Glücksspiel betreiben – er hat eine Reihe von Möglichkeiten, an Kohle zu kommen. In dieser Hinsicht ist das Spiel sehr offen.

**MAN!AC: Die Yakuza ist eine japanische Gruppierung – im Westen gibt es ähnliche Formen der organisierten Kriminalität. Glauben Sie, dieses Thema wird außerhalb Nippons verstanden?**
Zurzeit konzentrieren wir uns auf den japanischen Markt. Aber ich glaube nicht, dass wir Nicht-Japanern die Thematik des Spiels allzu ausführlich erklären müssen.

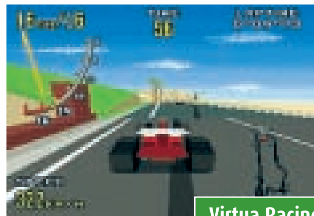
**MAN!AC: Mit Gewalt wird im Spiel nicht gespart. Befürchten Sie nicht, dass sich die kontroversen Diskussionen über virtuelle Gewalt auf Ihr Projekt auswirken könnten?**
Mit Spielen wie "GTA" würde ich es nicht vergleichen. Es ist wirklich schade, dass Gewalt in Videospielen immer über einen Kamm geschoren wird. Natürlich gibt's im Verlauf des Abenteuers harte Szenen, aber wir wollen dem Spieler auch nahe bringen, warum Kiryu handelt wie er handelt. Die Story erzählt ein menschliches Drama, der Held agiert nicht willkürlich. Ich bin überzeugt, sobald die Spieler selber Hand anlegen, erkennen sie den Unterschied zu anderen Titeln mit hohem Gewaltanteil.

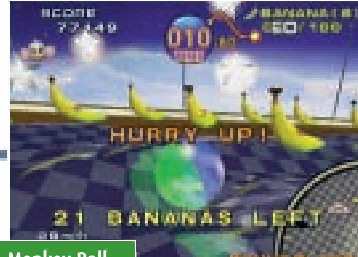
**MAN!AC: Es sieht so aus, als ob im Spiel viele Zwischensequenzen vorkommen. Wie sind diese mit dem restlichen 'Werk' verknüpft?**
Stimmt, Cutscenes wird es viele geben. Das Spiel besteht aus verschiedenen Teilen: interaktive Abschnitte, Kampfsequenzen und Filmschnipseln. Wir versuchen, die Elemente – insbesondere die Filme – an den richtigen Stellen der Story zu platzieren, um die Dramatik zu erhöhen.

**MAN!AC: Welche Fähigkeiten besitzt Kiryu?**
Seine 'wirklichen' Fähigkeiten sind seine Kraft und Willensstärke. Was das Kämpfen betrifft: Es handelt sich nicht um aufwändige Martial-Arts-Choreografien wie in "Shenmue" oder "Virtua Fighter". Es wird keine krachenden Attacken oder lange Combos geben.

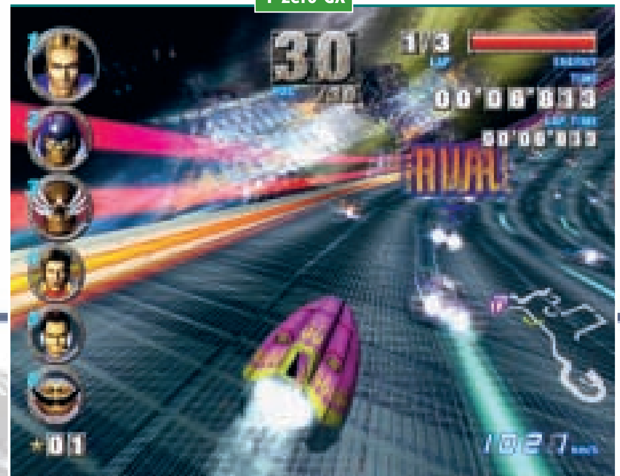



Virtua Striker 3


Virtua Racing



Monkey Ball


F-Zero GX

Vielmehr muss Kiryu ungeschönte, rohe Schlägereien bestehen.

**MAN!AC: Wir haben in einem Level Pachinko- und Geldspiel-Automaten erspäht. Sind das authentische Sammy-Modelle?**

Das ist einer der großen Vorteile des Sega-Sammy-Zusammenschlusses (lacht). Ihr werdet eine ganze Menge von aktuellen Automaten im Spiel finden.

### Toshihiro Nagoshi über Spielhallen-Perspektiven

**MAN!AC: Sie haben bei Sega mit der Entwicklung von Arcade-Automaten angefangen. Vor kurzem gab's in japanischen Arcades eine Verschiebung von traditionellen Spielhallen-Automaten hin zu Massive-Multiplayer-Spielen mit speziell angefertigten, riesigen Gehäusen wie "Key of Avalon" und "Quest of D". Warum haben diese Maschinen gerade so einen Erfolg? Wird sich dieser Trend fortsetzen?**

Schwierig zu sagen. In letzter Zeit haben wir nicht so viel für die Spielhalle gemacht, aktuell bin ich auch in kein Arcade-Projekt involviert. Ich denke, Netzwerk-Spiele sind gerade 'in', vielleicht ist jetzt einfach der richtige Zeitpunkt dafür. Ich glaube, es hat auch was mit dem CCG-Trend (Collectable Card Games) hier zu Lande zu tun. Kartenspiele wie "Magic: The Gathering" gab's in Japan bislang nur wenige. Einmal gespielt, verfällt man nicht selten einer Sucht – man will immer mehr und mehr Karten haben!

Zurück zu den Spielhallen: Die Arcade-Betreiber sollten sich nicht allzu sehr auf die Massive-Multiplayer-Geräte verlassen. Es ist ähnlich wie wenn man zu viele Rennspiele herumstehen hat. Sie brauchen enormen Platz und sind teuer im Unterhalt. Ich glaube, der Netzwerk-Trend ist auf seinem Höhepunkt angekommen.

### Toshihiro Nagoshi über den 'Konsolen-Krieg'

**MAN!AC: Die kommenden Konsolen von Sony, Microsoft und Nintendo wurden auf der E3-Messe vorgestellt. Was denken Sie über das NextGen-Trio?**

Zum jetzigen Zeitpunkt ist die PS3 nur sehr schwer einzuschätzen. Wir hatten noch keine Gelegenheit, uns selbst ein Bild von Sonys neuer Konsole zu machen. Die Xbox 360 dagegen ist final, daher kann ich sagen, dass die Spielentwicklung äußerst unkompliziert abläuft. Was Nintendos Revolution angeht: Darüber was Konkretes zu sagen, ist noch schwieriger als bei der PS3 – schließlich gibt es da noch weniger Informationen. Es ist doch so: Nintendos Konsolen gingen bislang in Richtung 'Spielzeug', aber Revolution sieht mehr nach einem Multimedia-Gerät aus. Ich bin mal gespannt, wie sie die neue Maschine vermarkten...

**MAN!AC: Arbeiten Sie bereits an NextGen-Projekten?**

Ja, aber es ist noch zu früh, etwas Konkretes anzukündigen. Wir sind gerade am Recherchieren und Material sammeln.

**MAN!AC: Auch im Handheld-Bereich spitzt sich der Konsolen-Kampf zu. Was denken Sie über PSP und Nintendo DS?**

Es ist unmöglich, jetzt schon einen Sieger zu küren – dafür sind für beide Systeme zu viele Spiele in Arbeit. Auch hier gilt: Die Konsolen verfolgen unterschiedliche Konzepte – PSP ist ein Multimedia-Gerät, der DS eine reine Spieleplattform.

### Toshihiro Nagoshi über die 'Handy-Gefahr'

**MAN!AC: Man hört immer wieder, dass die größte Gefahr für traditionelle Videospiele von Game-Handys ausgehe. Werden Mobiltelefone eine Rolle im kommenden 'Konsolen-Krieg' spielen? Was bieten Spiele für Heim- und tragbare Konsolen, was Handy-Games nicht haben und umgekehrt?**

Alle Systeme haben ihre Stärken und Schwächen. Das größte Problem von Handys ist das Eingabe-Interface: Sie sind nun einmal primär Telefone, was sich in den Tasten auf dem Gerät widerspiegelt. Handheld-Konsolen bieten zwar keine Telefonie, verfügen aber über die geeignetere Spielsteuerung. Ich glaube, dass verschiedene Zielgruppen angesprochen werden sollen. Ich habe ein paar Handy-Games ausprobiert – das permanente Zahlen von Gebühren nervt tierisch!

### Toshihiro Nagoshi über "Monkey Ball" und andere Serien

**MAN!AC: Es wird viel darüber diskutiert, dass Spiele zu komplex für Gelegenheitsspieler geworden sind. Was denken Sie darüber?**

Korrekt, aber es gibt auch viele erfahrene Spieler, die sich über komplexere Titel freuen. Wir versuchen gerade herauszufinden, was die Kunden wirklich wollen. Das Wichtigste jedoch ist, dass ein Spiel Spaß macht, ob komplex oder nicht.

**MAN!AC: Seit PSP und DS auf dem Markt sind, reden Gamer über "Monkey Ball" für Handhelds. Gibt's bereits Pläne dafür? Wie sieht's mit einem neuen "Daytona" aus?**

Dürfen wir darüber sprechen? Ja? Wir arbeiten an einem "Monkey Ball" für DS, es heißt zurzeit "Touch and Go". Da die Spieler hauptsächlich mit dem Stylus steuern, wird es ein anderes Erlebnis sein. Was "Daytona" betrifft: Darüber haben wir noch überhaupt nicht nachgedacht (lacht).

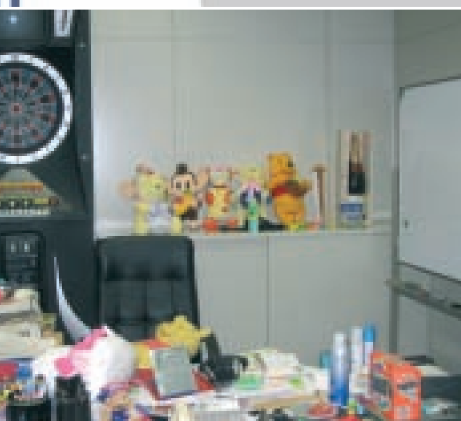
**MAN!AC: In der "Sega Ages"-Reihe erscheinen immer wieder Arcade-Klassiker. Wie sieht's mit Heimversionen von "Scud Race" oder "Daytona 2" aus?**

Wir haben keine konkreten Pläne, aber... vielleicht ja, vielleicht nein...

**MAN!AC: Sie fahren wie Naka-san und einige andere Sega-Mitarbeiter einen Ferrari...**

Viele Leute stehen auf Sportwagen, ich bin einer davon. Jedes Kind wünscht sich ein cooles Auto... und ich glaube, ich bin einfach nur ein großes Kind (lacht).

Das Interview führten Heidi Kemps und Hasan Ali Almaci.



**Steckbrief**

| | |
|---|---|
| Name: | Toshihiro Nagoshi |
| Alter: | wollte er nicht verraten |
| Position: | Präsident New Entertainment R&D Dept #1 |

**Softographie (Auswahl)**

**Virtua Racing**
Automat, 32X; 1992/1994

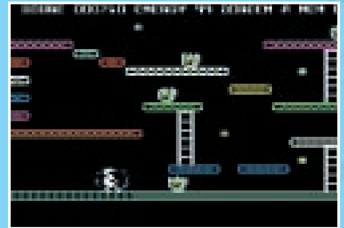
**Daytona USA**
Automat, Saturn; 1994/1995

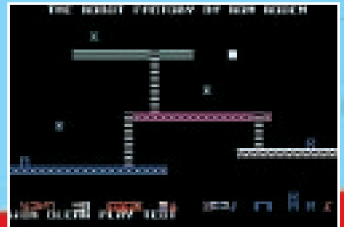
**Scud Race**
Automat; 1996

**Virtua Striker Serie**
Automat, Dreamcast, Gamecube; 1994-2002

**Monkey Ball Serie**
Automat, PS2, Gamecube, Xbox, GBA; 2000-2005



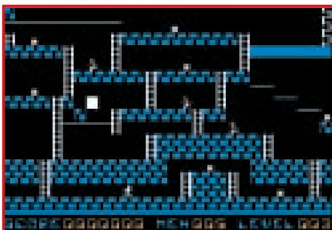




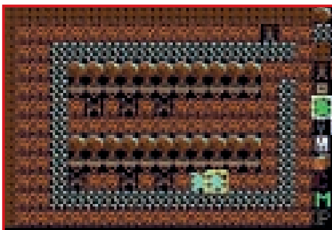
C64-Fans dürfen die Plattform-Levels von "Mr Robot and his Robot Factory" (1984) selbst gestalten: Unten seht Ihr den Editor und darüber ein erstes Probespiel im Testmodus.

# UNDER CONSTRUCTION

## Levels und Helden Marke Eigenbau: Spiele mit integriertem Editor überlassen Euch das Gamedesign!



Mit dem weißen Cursor bearbeitet Ihr den Level: Der erste Editor in "Lode Runner" ist sehr gewöhnungsbedürftig.



Den Kassenschlager auf den Leib geschneidert: Mit dem "Boulder Dash Construction Kit" entwerfen C64-Zocker 1986 ihre eigene Variante des Gräberklassikers.

>> Über die harte Arbeit anderer lässt sich leicht meckern: Wem selbst "Mario"-Levels zu leer und "Final Fantasy"-Dungeons zu simpel sind, sollte erst einmal beweisen, dass er es besser kann. Ober sucht Ihr einfach nur ein Spiel, in dem Ihr Eure eigenen Ideen verwirklichen und mit Freunden tauschen könnt? Kein Problem, denn einige Entwickler bauen in ihre Spiele Editoren ein. Mit diesen digitalen Werkzeugen lassen sich je nach Genre und Umfang eigene Levels bauen, Prügelspielkämpfern neuartige Manöver lehren und sogar komplette Rollenspielhandlungen entwerfen. Na, dann mal ran an die Arbeit: MAN!AC krempelt die Ärmel hoch und besucht die größten Baustellen der Spielewelt!

### Traditionelles Handwerk

Bis Ende der 80er-Jahre sind Spiele mit Editoren den Besitzern von Homecomputern vorbehalten, vor allem weil den Konsolen das nötige Speichermedium fehlt: Wer mühsam einen Level bastelt, will ihn auch für die Nachwelt sichern. 1983 ermöglicht das erstmals Broderbund in "Lode Runner" für Apple 2, auch wenn die Bedienung nicht gerade komfortabel ist: Mit insgesamt zwei Dutzend Tastaturkommandos lassen sich Levels verwalten, speichern und bearbeiten. Dabei klickt Ihr mit einem blinkenden Cursor über das bildschirmgroße Areal und platziert Plattformen, Leitern, Extras und Gegner – bevor das problemlos klappt, hat man sich zahllose Male vertippt. Ähnlich, aber mit komfortabler Joystick-Steuerung, funktioniert der Leveleditor von Datamosts "Mr. Robot and his Robot Factory" für C64: Die Elemente wie Förderband und Schutzschild-Extra lassen sich am unteren Bildschirmrand aussuchen und beliebig platzieren. Statt Goldbarren einzusammeln, muss der Robo aber mit Punkten markierte Plattformen abklappern – eine akzeptable Alternative zum berühmten Leiternläufer. C64-Zocker dürfen außerdem zu Electronic Arts' "Jumpman"-Klon "Ultimate Wizard" greifen, dessen Plattform-Levels sich ebenfalls modellieren lassen.

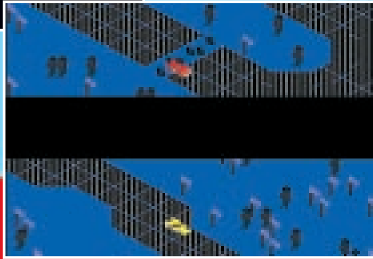
Aber nicht nur die Hüpfspieler greifen zu Schaufel und Kelle, auch auf Rennpisten rückt Baugerät an: Den Anfang macht 1984 Electronic Arts' Rennspiel "Racing Destruction Set", in dem sich zwei Spieler oder CPU-Piloten per Splitscreen duellieren – in isometrischer Perspektive schleudert man dem Kontrahenten Minen und Ölspuren vor die Räder! Mit dem komfortablen Streckeneditor lassen sich zahllose kurvige Pisten mit Engpässen und Steigungen erstellen – die man auf Diskette zum Kumpel trägt, um ihn auf seinem



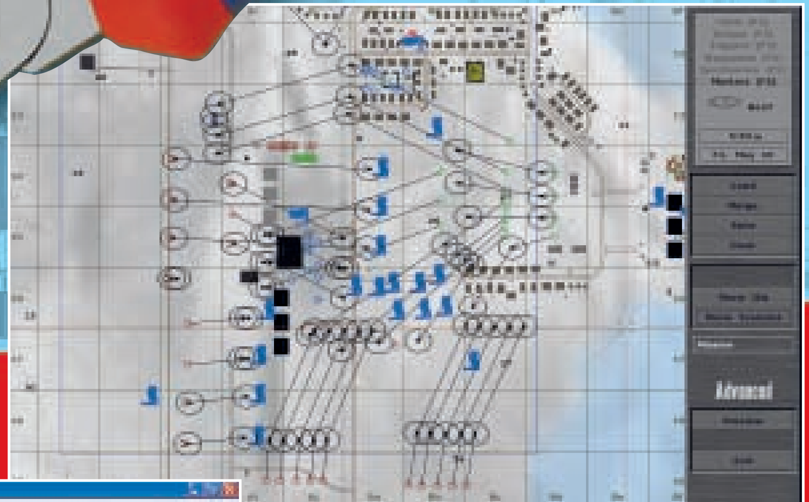




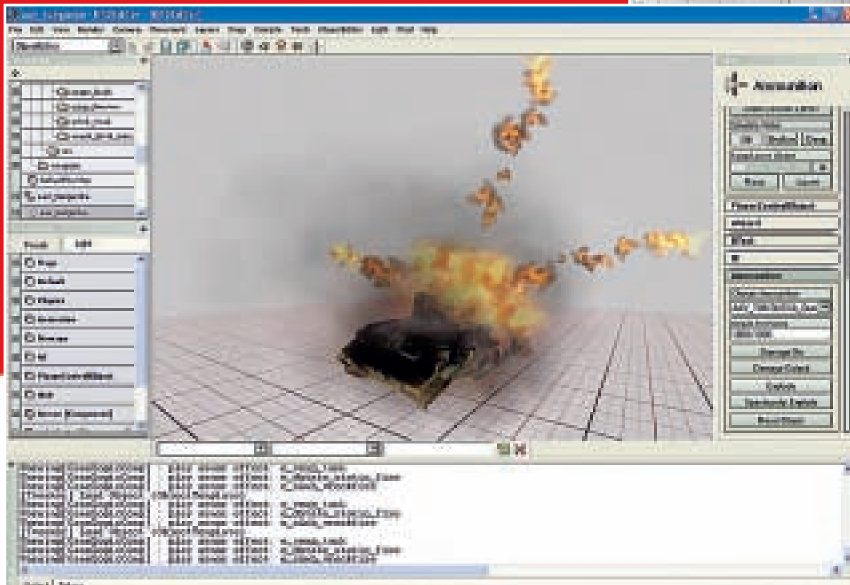
"Kikstart 2: The Construction Set" ist für C64-Raser ein Pflicht-Editor: Mit der umfangreichen Hindernisbibliothek (links) erstellt Ihr im Editor (Mitte) knifflige Stunt-Kurse. Auf diesen tretet Ihr gegen Kumpels oder KI-Fahrer zum Splitscreen-Duell an (rechts).

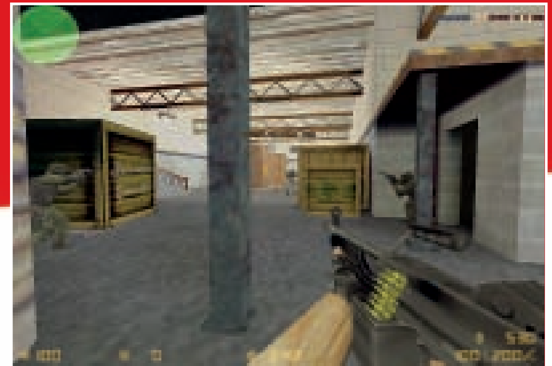
In "Racing Destruction Set" baut der C64-Zocker bereits Strecken mit Schlammabschnitten, Steigungen und Engpässen: Auf eine Diskette passen dutzende Pisten.



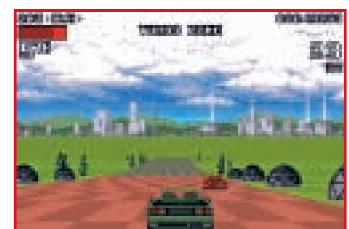
Dank Script-Programmierung intelligent vorrückende Truppen, volle Kontrolle über Grafik- und Leveldesign: Der eingebaute Editor von "Operation Flashpoint" beschäftigt PC-Konstrukteure seit vier Jahren.



Brandneuer Editor für "Battlefield 2" (PC): Selbst Explosionseffekte und Crash-Animationen dürfen die Modding-Fans bearbeiten.



"Counter-Strike" machte Online-Gefechte auf dem PC berühmt wie umstritten: Im Internet findet man unzählige Levels von Amateurdesignern.

Levels aus dem Generator: In "Lotus 3: The Ultimate Challenge" (Amiga) variiert Ihr Streckenparameter wie Häufigkeit von Steigungen und Schärfe der Kurven, das Spiel errechnet dann eigenständig eine Strecke.

Rechner zum Duell zu fordern. Weniger spannend sind die Splitscreen-Rasereien von Leisure Genius' "Scalextric", das die F1-Flitzer von hinten zeigt: Im Strecken-Editor lassen sich lediglich Kurven und Geraden einbauen. Echten Nervenkitzel garantieren dagegen die Motocross-Duelle von Mastertronics' "Kikstart 2: The Construction Set", das sich Nintendos "Excitebike" zum Vorbild nimmt: Aus der Seitenperspektive brettern zwei Crossfahrer über Schanzen, Mauern, Telefonzellen und Feuerfontänen. Die zahlreichen Elemente lassen sich im Editor mit einfachen Tastenkommandos aneinanderreihen und in einer Übersicht betrachten – die fertigen Strecken arrangiert Ihr außerdem zum Grand Prix!

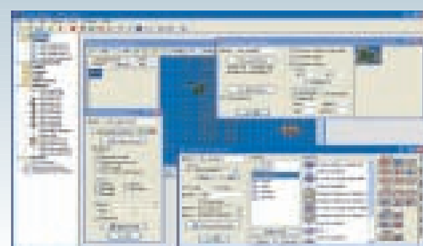
Amiga-Zocker basteln 1992 in Gremlins Renn-Klassiker "Lotus 3: The Ultimate Challenge" eigene Strecken, auch wenn es sich bei dessen Editor mehr um einen Generator handelt: Ihr wählt zwischen Strecke und Rundkurs, acht Prozentbalken bestimmen die Häufigkeit von Kurven, Hügeln und Hindernissen – gespeichert wird per zehnstelliger Buchstabenkombination. Im gleichen Jahr erstellen auch PC-Skater in Disneys "Stunt Island" eigene Parks, die Hoverboard-Physik lockt allerdings nur wenige Sportler auf die Bretter.

## PC-Heimwerker

Heim-Designern sind auf dem PC spätestens in den 90er-Jahren kaum Grenzen gesetzt, denn sowohl Hersteller als auch halbprofessionelle Programmierer versorgen die Zockergemeinde mit Editoren zu zahllosen Titeln – manche liegen dem Spiel bei, Free- oder Shareware ist getrennt erhältlich. Sowohl Klassiker als auch aktuelle Titel werden unterstützt: Egal ob für "Lemmings", "Prince of Persia", "Populous", "Civilization 3" oder "Tomb Raider: Chronicles" – umfangreiche Editoren gibt's wie Sand am Meer. Dank Internet lassen sich die eigenen Kreationen in kürzester Zeit weltweit verbreiten, deshalb wetteifern zahlreiche Heim-Designer um Gunst und Anerkennung der Spieler – das 'Modding' ist für manchen gar der Beginn einer Karriere als professioneller Gamedesigner. Besonders beliebt sind Action-Spiele à la "Grand Theft Auto 3" und die zahllosen Ego-Shooter wie "Counter-Strike", "Battlefield 2" und "Operation Flashpoint". Für Letzteres legt Codemasters 2001 gar einen Szenario-Editor bei, den die Spieler bis heute mit völlig neuen Kampfschauplätzen füttern.

## Gamemaker gratis

PC-Besitzer finden im Internet dutzende Werkzeuge, mit denen sich Spiele erstellen lassen – manche ladet Ihr sogar gratis runter! Abenteuer-Freunde besorgen sich z.B. das "Adventure Game Studio" (www.adventuregamestudio.co.uk), Fans von Bitmap-Action greifen dagegen zum "Gamemaker".



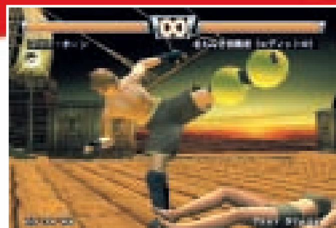
Kostenlose Spielwerkstatt für PC: Den "Gamemaker" findet Ihr unter http://www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker/index.html.





Mit Enterbrains "RPG Tsukuru Advance" bastelt man eigene Rollenspiele auf dem GBA: Die Kreationen erinnern optisch und mechanisch an die Squaresoft-Neuauflage "Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls".





Hier baut Ihr ein komplettes Prügelturnier: In Enterbrains "Fighter Maker" lassen sich die 3D-Manöver detailliert erstellen und mit Trefferradien versehen (oben). In der Test-Stage (unten) probiert Ihr jede Entwicklungsstufe eines Manövers am lebenden Objekt aus.







Auf der PS2 wagt "RPG Tsukuro 5" einen Ausflug in dreidimensionale Rollenspielwelten: Wie in den Vorgängern bearbeitet Ihr Lokalitäten (oben) und Oberwelt (rechts) aus der Vogelperspektive.

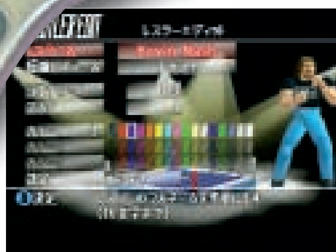
## Bastelt eigene Abenteuer!

Neben den Titeln mit eingebautem oder separatem Editor gibt's zudem Software, mit der Ihr komplette Spiele erstellt. Gamemaker für Homecomputer und Konsole orientieren sich meist an einem Genre: Ab 1982 erscheinen für C64 und Apple 2 umfangreiche "Construction Sets" für Flipper, Adventures und Strategiespiele im Stil von "Advance Wars". Für erfolgreiche Titel wie "Boulder Dash" sind zudem "Construction Kits" erhältlich.

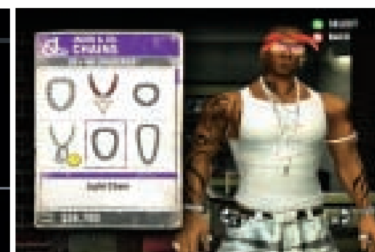
Der Grundstein für das berühmteste Spielwerkzeug der PC- und Konsolenwelt wird zeitgleich in Japan gesetzt: Asciis 2D-Rollenspiel "Dante" (MSX) ähnelt spielerisch frühen "Final Fantasy"-Abenteuern und besitzt einen eingebauten Editor, mit dem sich die Abenteuerwelt bearbeiten lässt. Zehn Jahre später greifen Ascii und Nachfolger Enterbrain das Konzept auf, stellen aber die umfangreichen Editorfunktionen in den Vordergrund: In "RPG Tsukuro: Dante '98" (PC) und "RPG Tsukuro: Super Dante" (SNES) kann man nicht nur Landschaft, Monster und Schätze variieren, sondern per Event-Editor gar eine eigene Handlung entwerfen. Weitere Umsetzungen und Nachfolger erscheinen für SNES, Playstation und Game Boy (Color) – damit sich Modul-Rollenspiele tauschen lassen, verkaufen Ascii und Sammy gar den speziellen Modulschreiber 'Turbo File' samt Leermedien. Bis zu den aktuellen Exemplaren "RPG Tsukuro Advance" (GBA) und "RPG Tsukuro XP" (PC) hält die Serie am traditionellen Bitmap-Look fest, lediglich die PS2-Fassung "RPG Tsukuro 5" wagt den Schritt in die dritte Dimension. Trotzdem bleibt die Bedienung übersichtlich: Von der Oberwelt skizziert Ihr z.B. mit einem kleinen Malprogramm eine grobe Karte, die dann in eine 3D-Welt umgerechnet wird – an hellgrünen Stellen wächst Gras, dunkles Grün wird von Wald überwuchert.

## Kampfklamotte

In Beat'em-Ups sind Levels und Handlung Nebensache, denn hier stehen die Fighter im Rampenlicht. Prügelspieler können ihre Helden aber meist nur optisch variieren. Das berühmteste Beispiel ist Akis Wrestler-Editor, der erstmals 1997 in "Virtual Pro Wrestling 64" (N64) die Catcher mit neuen Namen, Jeans und Maske variiert. In späteren WCW-Keilereien fügt Aki Tattoos und Schmuck und Kampfstile hinzu, in der Rapper-Klopperei "Def Jam: Fight for NY" (alle aktuellen Konsolen) können die Schläger dann auch einzelne Manöver lernen – Trainer Henry Rollins macht's Euch auf Knopfdruck vor. In anderen Prügelspielen mit Helden-Editor wie Segas "Virtua Fighter 4 Evolution" bestückt Ihr Euren Schützling mit diversen Klamotten und Aus-



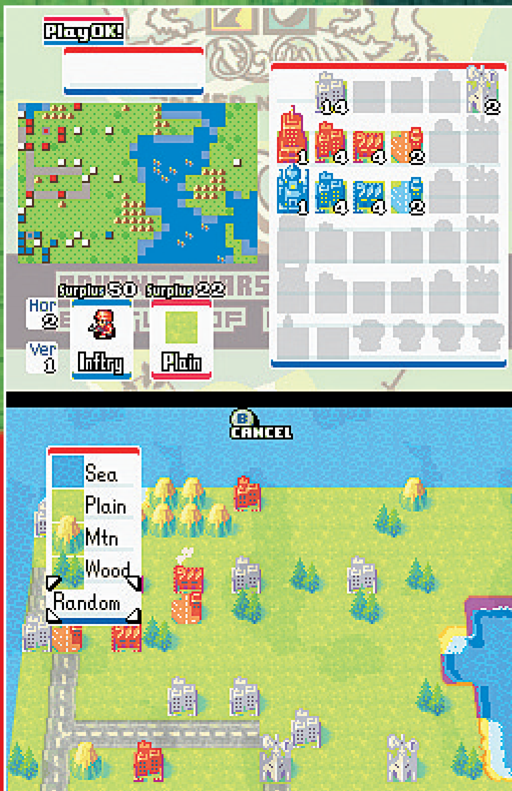
Akis erster Wrestler-Editor in "Virtua Pro Wrestling 64": Ihr bearbeitet Namen, Klamotten und diverse Farben der Catcher.

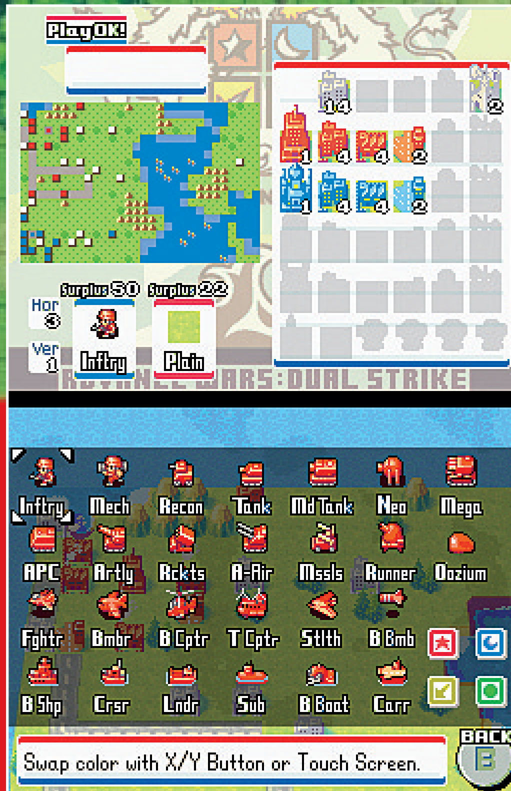


Ausgereifter Kämpfereditor in "Def Jam: Fight for NY": Neben den optischen Details dürft Ihr dem Helden neue Manöver beibringen.



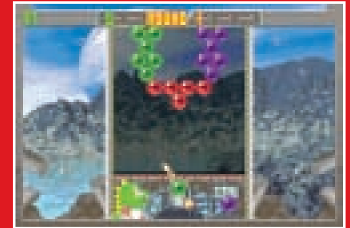
Mehr Schein als Sein: Der Kämpfereditor in Segas "Virtua Fighter 4 Evolution" dient in erster Linie dem individuellen Outfit.



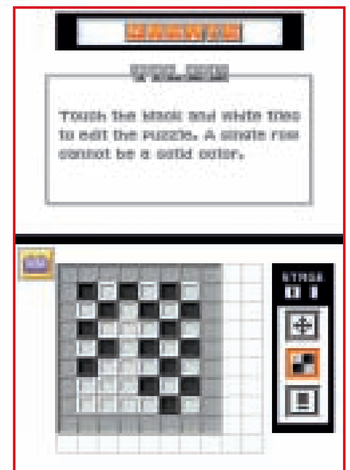




▲ In Nintendos Strategie-Serie "Advance Wars" lassen sich Schlachtfelder und Truppen auf dem Reißbrett arrangieren: In der brandneuen DS-Version (Bilder) tauscht Ihr die Karten per Funklink.





▲ Rätsellevels zum Basteln, Sammeln und Tauschen: Die Dreamcast-Version von "Bust-A-Move 4" bietet einen einfachen Editor, mit dem Ihr auch verzweigte Levelpfade erstellt.



▲ Hier malt Ihr die Rätsel mit dem Stift: In Nintendos "Polarium" können fleißige Knobler einen Leveleditor entdecken.

rüstung, die im Einzelfall auch spielerische Vorteile gewährt – Fun-Sportler wie die in Sonys "Everybody's Golf" und Tecmos "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" machen's nach.

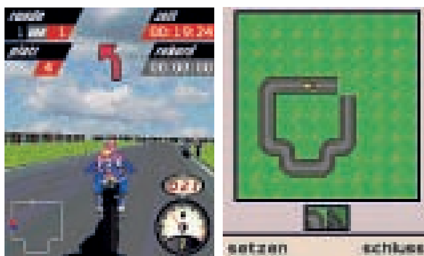
Wer ein komplett eigenes 3D-Prügelspiel basteln will, greift ab 1998 zum "Fighter Maker" für PSone und PS2. In dem komplexen Prügelspiel-Editor lassen sich nicht nur Outfits, Manöver und Combos variieren, Ihr dürft diese sogar selbst erstellen. So könnt Ihr etwa im Manöver-Editor den Kämpfer wie eine Marionette an den Gelenken bewegen und mit diversen Animationsstufen Bewegungsabläufe erstellen – Salti, Wirbelsprünge und Bodenrutschen sind kein Problem, denn auch der Trefferbereich wird definiert. Wer zig Stunden investiert, kann markante Kampfstile nachahmen oder gar eigene kreieren – wie wär's mit Fledermaus-Kung-Fu? Mit "Tekken" könnt Ihr natürlich nicht konkurrieren, trotzdem macht das Experimentieren mit den Werkzeugen Spaß.

## Konstruieren & tauschen

Neben Rollenspielmachern und Helden-Editoren gibt's natürlich auch auf Konsole und Handhelds einige Spiele mit eingebautem Level-Editor: Den Anfang macht 1989 "Hyper Lode Runner" für Game Boy, dessen Levels sich per Steuerkreuz wesentlich leichter bearbeiten lassen als im Apple-2-Vorbild. Das Modul besitzt allerdings kein SRAM zum Speichern der Eigenkreationen. Zum Glück merzt fünf Jahre später Sierras "Lode Runner: The Legend Returns" (Saturn) den Makel aus – endlich lassen sich selbst erstellte Levels tauschen!

Taito spendiert dagegen einem Puzzle-Klassiker einen Editor, mit dem Ihr eigene Rätsel erstellt: In "Bust-A-Move 4" (DC) lassen sich Eure Aufgaben zu verzweigten Levelbäumen arrangieren. Die Funkfunktionen aktueller Handhelds bieten optimale Voraussetzungen für den unkomplizierten Tausch eigener Levels: Sowohl die "Advance Wars"-Serie (GBA & DS) als auch das Puzzlespiel "Polarium" stattet Nintendo mit Editor aus. Rennfahrer mit N-Gage basteln dagegen in THQs "MotoGP" eigene Strecken, die allerdings nur aus kahlen Kurven und Geraden bestehen.

Die bislang aufwändigsten Level-Editoren für Konsole findet Ihr in den Extremsport-Konkurrenten "Tony Hawk's Pro Skater 2" (DC und PSone) sowie "Dave Mirra Freestyle BMX 2" (PS2): Hier dürft Ihr mächtige 3D-Parkplätze mit Rampen, Geländern, Pipes und allerlei anderen Stuntpark-Elementen bestücken! Das Platzieren und Verschieben der vielen 3D-Hindernisse klappt problemlos, zudem erlaubt der spezielle Testmodus schnelle Probefahrten.



▲ Nette Abwechslung zum Grand Prix, motiviert aber nur kurz: Der Streckeneditor von "MotoGP" (N-Gage) produziert kahle Pisten ohne Hindernisse.




▲ Komplexe Skateparks in Minuten errichtet: Der Parkeditor von "Tony Hawk's Pro Skater 2" protzt mit zahlreichen Elementen.

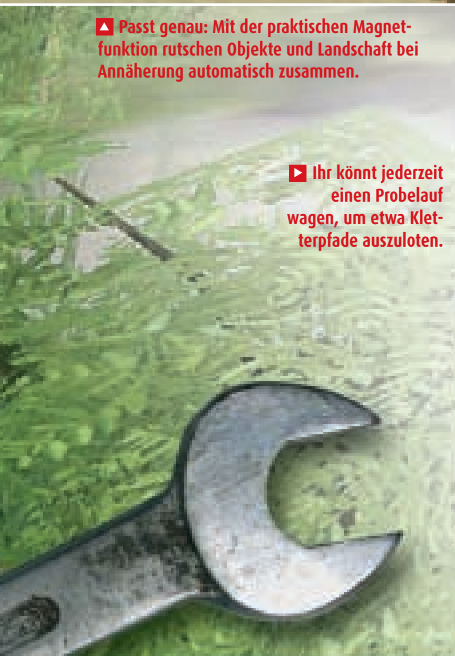


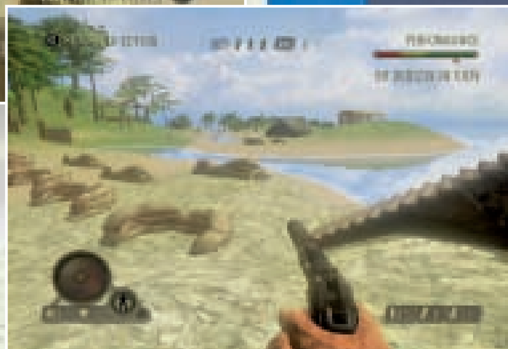






Passt genau: Mit der praktischen Magnetfunktion rutschen Objekte und Landschaft bei Annäherung automatisch zusammen.





Ihr könnt jederzeit einen Probelauf wagen, um etwa Kletterpfade auszuloten.

In "Far Cry Instincts" erstellt Ihr komplette Multiplayer-Levels für Splitscreen-, LAN- und Online-Matches: Ihr könnt fast alle Elemente der Sololevels einbauen, lediglich Eigenkreationen mit mehreren übereinander liegenden Etagen sind nicht möglich.

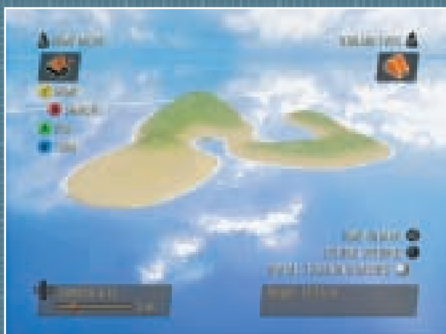
## Eure Levels in aller Welt

Hindernisreiche Parkplätze in allen Ehren, aber jetzt können Tony Hawk und Dave Mirra einpacken: Im Ego-Shooter "Far Cry Instincts" präsentiert Ubisoft den komplexesten Level-Editor aller Konsolen, mit dem Ihr eigene Multiplayer-Karten erstellt. Diese lassen sich nicht nur in Splitscreen- und LAN-Modus mit Freunden zocken, Ihr könnt sie auch online Spielern aus aller Welt zur Verfügung stellen! Dank komfortablem Gelände-Editor und umfangreicher Datenbank mit ganzen Gebäuden, Hindernissen und Fahrzeugen stehen selbstkonstruierte Schauplätze den 15 vorgefertigten Multiplayer-Levels nicht nach. Trotzdem dauert die Übertragung beim Tausch nicht mal eine Minute, denn die Leveldaten umfassen höchstens 300 Kilobyte – kein Thema für DSL! Das klappt im Chat mit anderen Spielern oder auch ganz automatisch: Mit der Funktion 'Publish Map' stellt Ihr Levels auf Eurer Xbox-Festplatte dauerhaft online. Wenn viele Zocker Eure Karten spielen, könnt Ihr Euch dank Rating-System unter den privaten Leveldesignern sogar einen Namen machen: Die Spieler bewerten Eure Schlachtfelder online – wer erstellt die beliebteste Map?

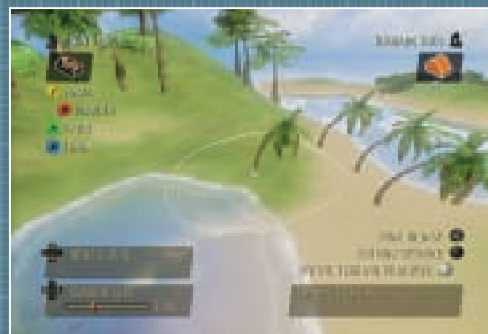
## Flache Inselwelt oder Gebirge?

Am Anfang schuf der Herr Himmel und Erde: Wer in "Far Cry Instincts" eine Karte erstellt, beginnt ganz von vorn – nämlich mit dem Boden. Im Bump-Tool lenkt Ihr den Cursor über eine mächtige Wasserfläche und schüttet per Knopfdruck Landflächen auf. Der Durchmesser des Cursors lässt sich variieren, Ihr könnt also in kurzer Zeit mächtige Flächen

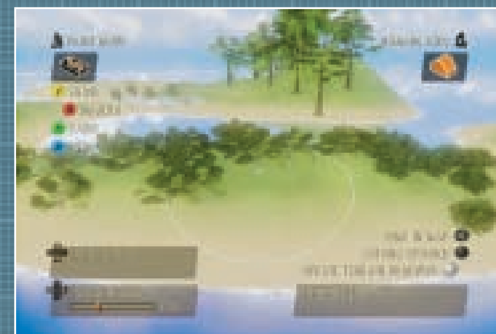
## So entsteht ein "Far Cry"-Level



Zu Beginn hebt Ihr mit dem Cursor Land aus dem Wasser: Der Radius des Bergemachers lässt sich variieren.

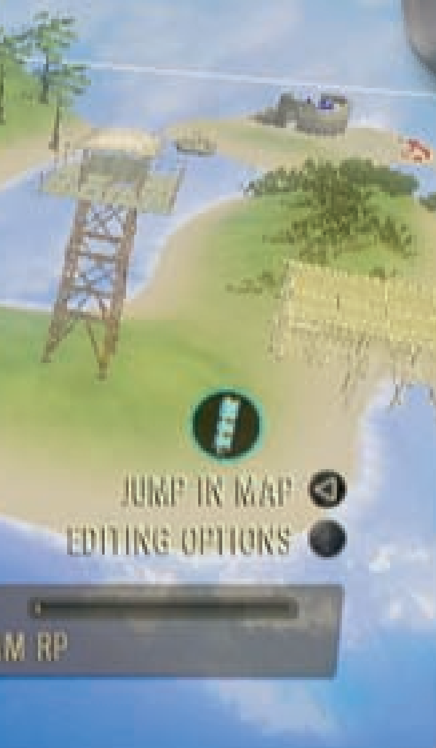


Anschließend folgt die Feinarbeit: Ihr überzeichnet die Insellandschaft mit diversen Grasflächen.

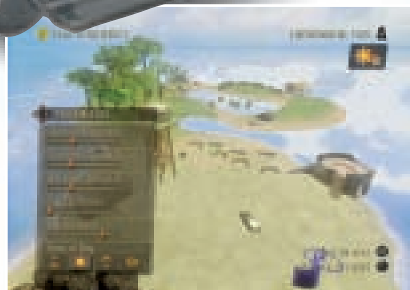


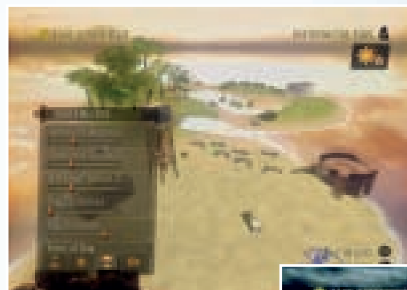
Bäume und Büsche folgen als nächstes: Erstellt für die Spieler ein paar taktisch nützliche Verstecke.



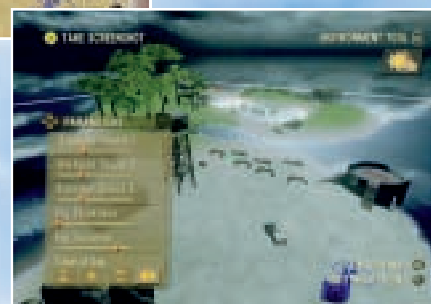







Die korrekte Beleuchtung ist ebenfalls wichtig, sie beeinflusst Euren Weitblick: Übersichtliche Abschnitte bieten bei Tag wenig Deckung, nachts können sich die Spieler dagegen leicht in den zahlreichen Schatten verstecken.



erstellen. Der kleine Cursor eignet sich dagegen optimal für Hügelchen und Kuhlen, die den Online-Soldaten Deckung bieten. Die Architektur Eurer Landschaft will dabei wohl überlegt sein, denn sie beeinflusst maßgeblich den Verlauf der Kämpfe: Einerseits könnt Ihr die der feindlichen Basis entgegen stürmenden Spieler auf einem Schlachtfeld konzentrieren und sie so zur kniffligen Frontalschlacht zwingen – das optimale Team-Deathmatch. Ein Labyrinth verwinkelter Pfade macht die Kämpfe dagegen zum Versteckspiel und somit trickreicher: Das sind ideale Voraussetzungen für die Flucht in Capture-the-Flag. Außerdem solltet Ihr den Scharfschützen der Teams diverse Aussichtspunkte gönnen, von denen sie wichtige Abschnitte überblicken können. Auch die später anwesenden Vehikel müsst Ihr bei der Landschaftsplanung berücksichtigen: Fahrzeuge erfordern ebene Pfade und der Startturm für den Drachenflieger garantiert nur auf einem Berg ausgedehnte Flüge – schließlich muss die Startbahn für den Gleiter ein Stück über den Wipfeln der Bäume liegen. Nach der Technik folgt die korrekte Optik: Ihr überzieht die sandige Landschaft im Paint-Modus mit Gras und Gestrüpp.

## Wälder und Festungen

Auf offenem Feld kann man Feinde meilenweit erspähen und je nach Bewaffnung problemlos ausknipsen – nicht gerade spannend. Deshalb verpasst Ihr Eurem Schlachtfeld die nötige Deckung. Ihr könnt den Teams jeweils wuchtige Basen spendieren, Häuser und Zäune errichten. Dank Magnet-Funktion werden alle Objekte lückenlos zusammengefügt, so könnt Ihr mit Sandsäcken, Tonnen und Kisten problemlos knifflige Kraxel- und Kriechlabyrinthe basteln. Lasst auch hier den Spielern die Entscheidung zwischen mehreren Parallelpfaden, damit sich die Teams gegenseitig in den Rücken fallen können.

Außerhalb des bebauten Geländes pflanzt Ihr natürliche Deckung: Dicht platzierte Bäume und Büsche werden heranschleichende Spieler vor den Blicken der Verteidiger schützen. Die komplette Karte sollten allerdings nur Dschungel-Freaks überwuchern, denn jeder Baum schränkt den Nutzen von Fahrzeugen ein – jede Festung sollte eine Zufahrt besitzen, die schnelle Offensiven beider Parteien ermöglicht.

## Extras und Marker

Mit dem Add-Objekt-Tool platziert Ihr außerdem alle Extrawaffen, Vehikel und Geschütze im Terrain: Überlegt genau, an welcher Stelle welche Waffe am meisten nützt. Außerdem lässt sich der Schlachtablauf mit Markierungen wie den Respawn-Punkten vielfältig inszenieren: So könnt Ihr etwa auch nur eine Basis im Zentrum der Map errichten, die von dichtem Dschungel umgeben ist – das rote Team verteidigt die Basis, während die angreifenden Spieler in Blau aus allen Himmelsrichtungen des Dschungels anstürmen. Außerdem passt Ihr die Beleuchtung mit vier Tageszeiten (Mittag, Nacht, Sonnenauf- und Sonnenuntergang) an. Eurer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt: Wir erwarten mit Spannung Eure ideenreichen Kreationen auf Xbox Live! *oe*





Gebäude lassen sich besser verteidigen als kahles Gelände: Platziert sie in den Basen und an umkämpften Stellen der Karte.



Jetzt folgen die Extras wie Waffen und Vehikel: Sorgt vor allem in den Basen für ein umfangreiches Waffenlager.



Zuletzt setzt Ihr die Marker: An Respawn-Punkten (Bild) beginnen später die Spieler ihre Schlacht.

# NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

## Xbox 360 vs. PS3

## Hype und Realität – Teil 3



>> Im letzten Teil unseres Vergleichs kommen wir zur technischen Ausstattung von PS3 und Xbox 360. Schließlich wollen beide Maschinen das Wohnzimmer der Zukunft erobern.

### Extras inklusive?

In Sachen Festplatte fahren Sony und Microsoft die gleiche Schiene: Die Harddisk ist optional – Spiele müssen auch ohne diesen Datenträger lauffähig bleiben. Die zweite Xbox-Generation gibt es wahlweise mit und ohne HD, während die PS3-Festplatte separat erhältlich sein wird. Gerade bei der Microsoft-Maschine macht diese Komponente wegen enger Online-Anbindung Sinn. Xbox Live bietet viele Downloads, die auf Memory Card kaum unterzubringen sind. Daneben bietet die Platte den Vorteil kürzerer Ladezeiten, da Spieledaten ausgelagert werden können. Sonys Online-Pläne sind dagegen noch unklar – der Hersteller werkelt aber bereits fleißig an einem besseren Konzept als bei der PS2.
Ohne Festplatte ist ein optisches Laufwerk bei Xbox 360 und PS3 zwingend: Die Xbox 360 verwendet ein normales DVD-Laufwerk mit zwölffacher Geschwindigkeit (Xbox war noch fünffach) für bis zu 9 GB große Scheiben. Die PS3 setzt bekanntermaßen auf Blu-ray, das mit 25-50 GB deutlich mehr Speicherkapazität besitzt.
Jedoch sind die Medien noch sehr teuer, was sich negativ auf Spielepreise auswirken könnte.
Microsoft denkt allerdings schon laut über ein HD-DVD-Laufwerk nach. So kann es durchaus passieren, dass später erscheinende Xbox-Konsolen ein derartiges Laufwerk besitzen. Das bedeutet, dass das neue Format nur für Videos und Filme genutzt werden kann. Ansonsten könnten Käufer der ersten Stunde künftige Spiele nicht mehr zocken.

### Kostenfrage

Der Schritt zur optionalen Festplatte hat vor allem einen Grund: Kostensenkung. Jede Komponente einer Konsole wird in der Produktion mit der Zeit deutlich günstiger, nur die Festplatte zieht da nicht so recht mit. Um im Konkurrenzkampf mit möglichst wenig Verlusten zu bestehen, wird der größte Kostenträger einfach ausgelagert. Wie sieht's aber bei der restlichen Ausstattung aus? Wegen fast konventioneller CPU-Architekur und handelsüblichem DVD-Laufwerk wird die Xbox 360 deutlich günstiger herzustellen sein als die PS3. Schließlich sind bei Letzterer mit Cell-Chip und Blu-ray-Laufwerk die größten Kostenfresser verbaut. Zusätzlich hat Microsoft den Vorteil, nicht selbst zu produzieren und sich den Fabrikanten aussuchen zu können. So geschehen beim ATi-Grafikchip, der bei IBM hergestellt wird. Prognose: Trotz hartem Konkurrenzkampf erwartet uns im nächsten Jahr ein unterschiedliches Preisniveau von PS3 und Xbox 360. *ts* <<

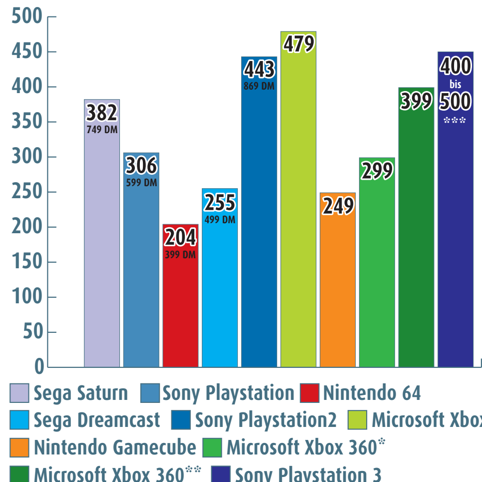


▲ Ein Kostenfaktor sind die Schnittstellen: Die PS3 bietet im Vergleich zur Xbox 360 mehr USB-Anschlüsse sowie drei Grafikports (zweimal digital, einmal analog).

**Next Level-Themen im Überblick:**

- Xbox 360 vs. PS3, Teil 2 [MAN!AC 10/05]
- Xbox 360 vs. PS3, Teil 1 [MAN!AC 09/05]
- Nachgehakt [MAN!AC 08/05]
- Krieg der Speichermedien [MAN!AC 07/05]

**Rückblick: Startpreise von Konsolen in Deutschland**










▲ Die Produktion der Xbox 360 wird auch wegen dem konventionellen DVD-Laufwerk günstiger als die PS3 mit 'Blu-ray'-Medium.

**TECH-TICKER >>** +++ **Festplatte für Emulation nötig:** Um Xbox-Spiele auf der Xbox 360 spielen zu können, muss eine Harddisk angeschlossen sein. Ausnahme bilden wohl nur einige Titel, die den Emulator bereits enthalten. +++ **Spielstände nicht übertragbar:** Savegames von Xbox-1-Spielen sollen auf der Xbox 360 nicht nutzbar sein. +++ **Infineon baut Chips für 360-Zubehör:** Der deutsche Chip-Konzern liefert an Microsoft Bauteile für Memory Cards und Controller aus. +++ **Gemeinsamer Standard gescheitert:** Keine Einigung gibt es in Sachen DVD-Nachfolger. Blu-ray und HD-DVD werden als eigenständige Formate 2006 auf den Markt kommen. +++ **PS3-Entwicklerkits:** Sony will im Dezember die finalen PS3-Devkits an die Entwickler ausliefern. +++ **Crytek sind die Ersten:** Als erster deutscher Entwickler besitzt Crytek bereits Beta-Kits der PS3. +++ **Microsoft vergibt Zubehör-Lizenzen:** Hardware-Drittersteller müssen sich Zubehör für die Xbox 360 lizenzieren lassen.

# Wir können auch lustig, Teil 2

File Names  Contents  Custom

# WEB-TIPP

## Marzipans Band

Eine Prise trashige Percussion gibt's, wenn Ihr auf den 'Old Games'-Link klickt. Hier findet Ihr unter anderem diese liebevoll gemachte Musikspiel-Persiflage. Ob Euer unrhythmisches Getrommel mit dem Gefiepse der Hauptdarstellerin mithalten kann, ist übrigens ziemlich unerheblich. Aber scratchen mit einem Geißbock macht einfach tierisch Spaß.

## Dungeon Man

Textadventures sind tot? Von wegen! In "Dungeon Man" gibt es nur einen schwarzen Bildschirm, grüne Schrift und ein renitentes Textfeld, das die Hälfte Eurer Eingaben nicht versteht. So wie früher eben. Nur dass sich "Dungeon Man" überhaupt nicht ernst nimmt. Perfekt also, um einen Tag im Büro rumzubringen. Und nicht vergessen: You Are Thy Dungeon Man!

## .:::: Witzige Mini-Games ::::.

http://www.homestarrunner.com

Diesen Monat befassen wir uns nur mit einer einzigen Website. Und das aus gutem Grund, denn auf www.homestarrunner.com gibt's jede Menge zu sehen. Zwar ist die Seite bei allem Humor nur ein Vehikel, um Euch Merchandising jeder erdenklichen Art zu verkaufen, aber bei so viel kreativem Output (und vor allem absolut null nerviger Werbung) kann man diese kommerzielle Nebenwirkung schon einmal verkraften. Im Zentrum der Website stehen eine Truppe von aberwitzigen Figuren: Homestar, der komische Marshmallow mit Mütze, oder Strong Bad, ein mexikanischer Wrestler. Comics, lustige E-Mails oder Downloads zu diesem skurrilen Universum sind auf jeden Fall einen Klick wert, absolutes Highlight sind allerdings die zahlreichen liebevoll gemachten Games auf der Seite. Die Auswahl ist riesig und bedient von Jump'n'Run bis Textadventure jede erdenkliche Genre-Vorliebe. Allerdings nicht, ohne eine ordentliche Prise Humor. Favorit der Redaktion ist übrigens "Peasant's Quest". Bei dem Soundtrack kein Wunder.

## SB Zone

Strong Bad, ein weiterer Charakter aus der bizarren Homestarrunner-Riege, bewirft Euch hier mit rotierenden Blöcken, die Ihr ihm mit Eurem Schild zurück an die Birne schmettern müsst. Das erinnert irgendwie an den guten alten Fiesling Andross aus dem SNES-"Star Fox". Vielleicht hätte ja so die Virtual Boy Version ausgesehen.

## Trogdor

Quasi das Prequel zu "Peasant Quest". Als übellauniger Drache zertrampelt Ihr Mönche und brennt Bauernhäuser nieder. Einzig die mutige Stadtwache stellt sich Euch in den Weg, und deren Schwerter sind scharf!

## www.homestarrunner.com

## Peasent's Quest

Totgesagte Genres, zum Zweiten: Grafisch um Welten vor "Dungeon Man", bietet Euch "Peasant Quest" alles, was das Adventure-Herz begehrt. Ein schmuddeliger Held, eine tragische Geschichte sowie vor allem der fetzige Sound werden Euch erst vom Hocker reißen und dann an den Bildschirm fesseln.

▶ Technisch beeindruckend, aber mit gewaltigem Batterie-Appetit: die erste Wildkatze von 1989.

# Atari LYNX

## 1989 ERBLICKT NICHT NUR DER GAME BOY DAS LICHT DER WESTLICHEN HANDHELD-WELT: MIT FARBIGEM RIESENDISPLAY UND 16-BIT-GRAFIK-PROZESSOR NIMMT ATARIS REISETAUGLICHES PORTABLE DEN KAMPF GEGEN DIE ÜBERMACHT DES SCHWARZ-WEISSEN NINTENDO-STARS AUF.

Seit 1987 arbeiten die Konsolen-Pioniere Dave Needle und R. J. Mical an ihrem 'Handy'. Dave und R. J. hatten zuvor bereits Commodores Amiga auf die Piste geschickt und brachten mit ihrer Firma Epyx in den Achtzigern Klassiker wie "Impossible Mission" und "California Games" heraus. Jetzt steht ihnen der Sinn nach etwas Praktischem für unterwegs, nicht so klobig wie der Amiga – und weil das Teil so handlich ist, wird es 'Handy' genannt. Atari stellt zwei Jahre später das nötige Kleingeld für eine groß angelegte Vermarktung zur Verfügung und gibt dem portablen Hoffungsträger gemäß der Firmentradition einen Katzennamen. Dass die Wahl auf den flauschigen Luchs fällt, liegt an der ausgeprägten Mehrspieler-Unterstützung des Lynx. Bis zu acht Zocker können ihre Konsolen miteinander ver-'linken', das dafür benötigte 'ComLynx'-Kabel liegt dem 89er-Startpaket bei. Bei einem direkten Vergleich der technischen Leistungsfähigkeit von Lynx und Game Boy ist Ataris mobiler Maunzer der überragende Sieger: 4.096 Farben stehen vier grünlichen Grautönen gegenüber. 16 Farben gleichzeitig flimmern über das 3,5-Zoll-Display des Lynx, der Game-Boy-Bildschirm bescheidet sich mit einer 2,5-Zoll-Diagonale. Außerdem protzt Ataris Mini mit Hintergrundbeleuchtung und Linkshänder-Unterstützung. Durch Betätigung der Tasten 'Pause' und 'Option 2' lässt sich das Bildschirmgeschehen um 180 Grad drehen. Dieses Feature und ein Button-Paar in doppelter Ausführung machen das Lynx zur Linkshänder-freundlichsten Konsole aller Zeiten.

Manche Spiele wie "Klax" oder "Raiden" nutzen den Bildschirm hochkant und sorgen so für miniaturisiertes Spielhallen-Feeling. Überhaupt dominieren hauseigene Arcade-Umsetzungen die Spielepalette des Lynx. Ausgefüllte Polygone und Zoom-Effekte luchsen so manchem Game-Boy-Jünger einen neidischen Blick ab. Alles technische Katzenbuckeln hilft jedoch nichts: Wie später der Jaguar wird nämlich auch Ataris schwarzes Raubtier vom Pech und Problemen verfolgt und kann sich gegen Nintendos Handheld-Helden nicht durchsetzen. Der unbändige Batterie-Appetit, fehlende Unterstützung durch Dritthersteller und der hohe Preis verbannen das Lynx schon bald ins Konsolen-Reservat. Auch der 91er-Nachfolger Lynx 2 kann trotz technischer Verbesserungen das Unvermeidliche nicht hinauszögern. 1993, neun Jahre vor dem Ruhestand des Game Boy, geht die letzte offizielle Lynx-Gamecard vom Band. *mw*



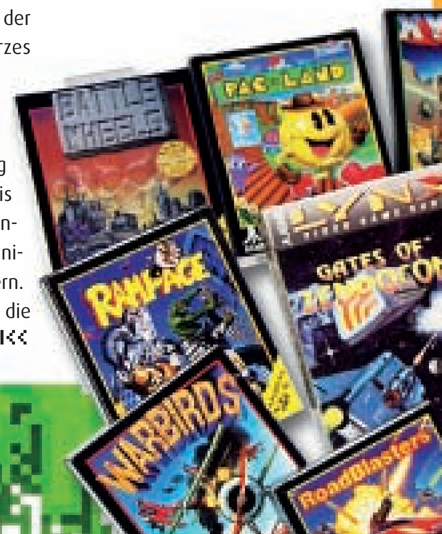

▶ Linkshänder lieben das Lynx: Die vier Buttons sind bis heute einzigartig im Handheld-Design.

**Atari Lynx**

| | |
|---|---|
| CPU-Taktfrequenz: | 4 MHz |
| Architektur: | 8-Bit |
| RAM: | 64 KB + 8 KB VRAM |
| Auflösung: | 160 x 102 |
| Farben: | 16 |
| Farbpalette: | 4.096 |
| Sprites: | keine Begrenzung |
| Soundkanäle: | 4 PSG |

**Weiterführende Informationen**

www.planet-atari.de
www.atariage.com
www.atarimuseum.com

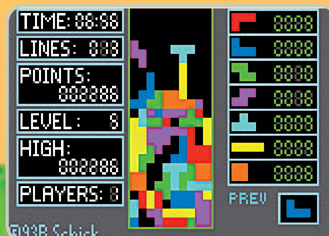


## Geschichten aus der Gruft:

Obwohl die Entwicklung von Lynx-Spielen offiziell seit langem eingestellt ist, tauchen hier und da neue Titel als Emulatoren-ROMs bzw. neu geschriebene Module auf. Atari-Enthusiasten oder ehemalige Lynx-Programmierer halten dem 8-Bit-Oldie die Treue und bringen Spiele auf den Markt, die nie fertig entwickelt oder in Heimarbeit neu geschrieben wurden. Drei dieser Exoten haben wir im Outback der Atari-Fangemeinde für Euch aufgestöbert und vor die Retro-Kamera gezerrt.

### "T-Tris" von Bastian Schick:

Der Anarcho-Programmierer Schick schloss eine Lücke im Angebot des Lynx mit der Umsetzung eines Titels, dessen Nichterscheinen Mitschuld am Scheitern der Konsole hatte: "T-Tris" orientiert sich am Klötzchen-Klassiker für den Game Boy und liegt mittlerweile in drei Fassungen vor.






### "Eye of the Beholder" von Harry Dodgson

Die Umsetzung des "Dungeons & Dragons"-Urgesteins tauchte gegen Ende der Lynx-Ära in den Releaselisten von Atari auf, wurde aber niemals veröffentlicht. Harry Dodgson zog das Embryo aus dem Software-Sumpf und stellte ein Demo-ROM für Lynx-Emulatoren ins Netz. Außer einem Skelettkrieger, einem Zwerg sowie Charakter- und Inventarbildschirm gibt es allerdings nicht viel zu sehen.

### "Marlboro Go!"

Das vom Zigarettenhersteller gesponsorte Motocross-Spiel darf in den USA nicht mehr verkauft werden, weil Werbung für Glimmstengel in Videospielen verboten wurde. Die limitierte Lynx-2-Konsole in den Markenfarben zusammen mit dem dünnen "Marlboro Go!"-Spielchen ist heute ein begehrtes Sammlerstück.




## Die beliebtesten ComLynx-Spiele:



**Battle Wheels (1993)**
6 Spieler
"Mad Max" für Arme: mit aufgemotzten Killerautos durch die Postapokalypse!



**California Games (1991)**
2 Spieler
BMX, Surfen, Skateboard und Hackysack: Der kalifornische Vierkampf war ein Lynx-Starttitel.



**Checkered Flag (1991)**
6 Spieler
Formel-1-Rennen anno Lynx: Die scrollenden Kurse sind recht hässlich, dafür aber realistisch eintönig.



**Joust (1993)**
2 Spieler
Der bizarre "Balloon Fight"-Klon von Williams lässt Euch in die Haut eines seltsamen Flattermannes schlüpfen.



**Malibu Bikini Volleyball (1993)**
4 Spieler
Braune Haut und gelber Sand bringen vier Spieler in Urlaubsstimmung. Ein rotes Viereck hilft bei der Ballannahme.



**Rampart (1991)**
2 Spieler
Den Vorläufer der Echtzeit-Strategie gibt's auch für die Hosentasche – Burgenbau und Kanonenduelle inklusive.







**Todd's Adventure in Slime World (1992)**
8 Spieler
Eine widerliche Abenteuer-Schlabberei, die erst ab drei Mitspielern richtig in Fahrt kommt.



**Warbirds (1990)**
4 Spieler
Knatternde Motoren und doppelte Tragflügel: Die Dogfights des ersten Weltkriegs machen auch heute noch Laune!

Fotos aus: "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)

# RETRO RHYTHMEN

**WER DEN SOUNDCHIP EHRT, IST GUTE MUSIK WERT: WIR BELEUCHTEN DIE REMIX-SZENE, DEREN MITGLIEDER KLASSISCHE HEIMCOMPUTER-SOUNDS IN MODERNE GEWÄNDER STECKEN.**

>>I Wer Ende der 80er-Jahre an elektronischer Unterhaltung interessiert war, dürfte so manche Stunde an diversen Heimcomputern verdaddelt haben – schließlich eigneten sich die vermeintlichen Arbeitsgeräte vorzüglich für Spiele. In diesen erklang oft Musik, die von der einfachen Hardware nicht zu erwarten war: Fähige Köpfe wie Rob Hubbard, David Whittaker oder Jochen Hippel kitzelten aus simplen Soundchips komplexe und mitreißende Kompositionen heraus.

Einige begabte Musiker der Neuzeit wollen die lieb gewonnenen Klänge nicht in Vergessenheit geraten lassen und machten sich daran, die Melodien mittels aktueller Technik und viel Enthusiasmus in die Moderne zu bringen – ohne den gewissen Retro-Charme zu verlieren, versteht sich.

MAN!AC nimmt Euch mit auf einen Streifzug durch die Szene und stellt wichtige Köpfe und Alben vor: Neben Produktionen für die ewigen 16-Bit-Rivalen Amiga und Atari ST wird vor allem der kultige Brotkasten C64 regelmäßig mit gewitzten und gelungenen CD-Produktionen beglückt. *us* I<<

## AMIGA



Ruben Monteiro




Jan Zottmann

Die beiden "Immortal"-Alben rund um Amiga-Klänge heben sich von ihren Genre-Kollegen durch eine Besonderheit ab: Sowohl Ruben Monteiro (Produzent des ersten Albums) als auch Jan Zottmann (für Episode 2 zuständig) setzten es sich zum Ziel, so viele Originalkomponisten wie möglich für die Überarbeitung ihrer Werke zu gewinnen. Bekannte Namen wie Chris Hülsbeck, Richard Joseph oder Björn Lynne gaben sich prompt ein Stelldichein. Auf dem Erstling erfreute zudem der komplette Soundtrack des Vorzeigetitels "Shadow of the Beast" das Ohr. Amiga-Jünger dürfen sich auf noch mindestens ein weiteres Album freuen, das sich in Kürze der Veröffentlichung nähert: Jan Zottmann hat für "Immortal 3" so klangvolle Stücke wie "Speedball 2" oder "Ghouls 'n Ghosts" an Land gezogen.

www.amiga-immortal.com

## HÖRPROBE GEFÄLLIG?

**MAN!AC und C64Audio.com verlosen einen Stapel wohlklingender Remix-CDs für Retro-Fans. Ihr müsst nur folgende Frage aus der Heimcomputer-Ära beantworten:**

**Welche Zahl ist keine Modellnummer eines C64-SID-Chips?**

**a) 6581 b) 0815 c) 8580**

Zu gewinnen gibt es einen Fünferpack aus dem c64audio.com-Angebot, fünf weitere Gewinner erhalten jeweils eine CD.

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

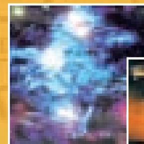
**Cybermedia Verlag GmbH**
**Stichwort: Schallwellen**
**Wallberstraße 10**
**86415 Mering**

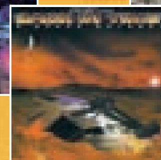
Einsendeschluss ist der 4. November 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

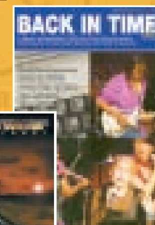
Der Pionier

## CHRIS ABBOTT

www.c64audio.com










Chris Abbott brachte den Stein der Remix-Welt mit seinem Erstling "Back in Time" 1997 ins Rollen: Als Gründer des Publishers High Technology und des Labels c64audio.com kümmert er sich seither um die Lizenzrechte zahlreicher C64-Komponisten und hat neben gelegentlichen Eigenveröffentlichungen als Anlaufstelle für andere Künstler jede Menge zu tun. Außerdem verfolgte Chris u.a. mit dem New-Age-Album "Crystal Dreamspheres" ungewöhnliche Richtungen und organisierte in England bis vor kurzem jährliche 'Back in Time'-Konzerte rund um den C64 – die besten Live-Auftritte davon gibt es jetzt auf einer liebevoll produzierten Doppel-DVD, die Ihr wie die meisten anderen der hier vorgestellten CDs bei c64audio.com kaufen könnt.





Neil Carr


Jan Morgenstern


Rafael Dyll

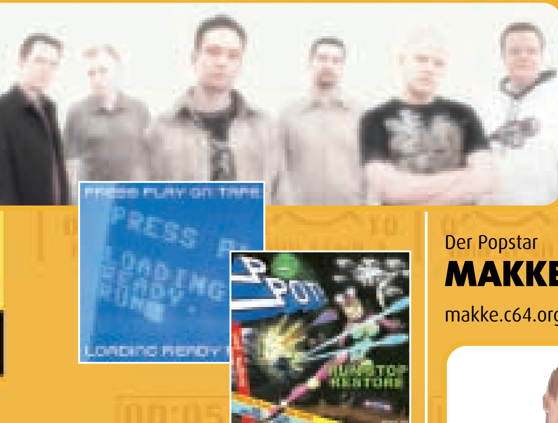
Der Atari ST hatte nicht zu Unrecht den Ruf, mit einem verhältnismäßig leistungsschwachen Soundchip ausgestattet zu sein: Fähige Komponisten und Demo-Größen ließen sich davon nicht schrecken und entlockten der Yamaha-Hardware dennoch gelungene Melodien. In der Remix-Szene wurde der Amiga-Rivale trotzdem weitgehend ignoriert, bis ein wackerer Brite ein Trüppchen mutiger Soundkünstler um sich scharte. Neil Carr, der vorher bereits zwei Symphonie-lastige C64-Alben über die Bühne brachte, verpflichtete u.a. die heimischen Soundschrauber Rafael Dyll und Jan Morgenstern, um den modernen Abmischungen den letzten Schliff zu verleihen.

www.wavemage.com · www.soniqfactory.de

Die Live-Band

## PRESS PLAY ON TAPE

www.pressplayontape.com

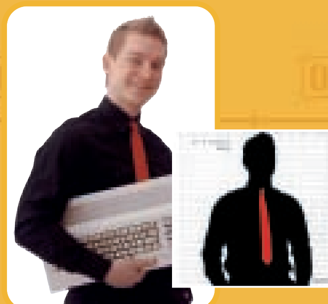


Sechs Studenten aus Dänemark beweisen, dass dreistimmige Chipmusik auch mit echten Instrumenten funktionieren kann. Press Play on Tape kompensierten zu Beginn ihres Engagements mangelnde Perfektion mit großem Enthusiasmus, inzwischen stimmt aber beides. Außerdem bringt die Truppe das nötige Quäntchen Humor mit, um ungewöhnliche Fassungen alter Klassiker erfolgreich umzusetzen – wer käme sonst z.B. auf die Idee, aus Martin Galways "Comic Bakery"-Thema eine urige Boyband-Parodie/-Hommage zu stricken oder das "Defender of the Crown"-Thema tatsächlich als Bardenchor zu intonieren?

Der Popstar

## MAKKE

makke.c64.org



Die C64-Szene ist sich einig: Marcus 'Makke' Nilsson hat das Talent zu großen Dingen – zwar verfügt er nicht über die perfekte Sangesstimme, packt seine Neubearbeitungen des C64-Materials aber mit originellen Einfällen voll, die aus allen möglichen Richtungen kommen. Sein jüngst veröffentlichtes Debüt-Album versprüht poppigen 80er-Charme, Makke gibt aber auch gelungen den Irish-Folk-Gröler oder den Kraftwerk-inspirierten Elektronik-Künstler.

Die Stimmgewaltigen

## VISA RÖSTER

www.livet.se/visa



Das schwedische Sextett rund um die C64-Demo-Größe Pex 'Mahoney' Tufvesson setzt zwar gelegentlich elektronische Untersützung ein, interpretiert die klassischen Melodien aber weitgehend mit nur einem Instrument – der Stimme. Die liebevollen Acapella-Harmonien lassen selbst altbekannte Klassiker wie Rob Hubbards "International Karate" in einem ganz neuen Licht erscheinen.

Der Jarre-Jünger

## MARCEL DONNÉ




Fans der Synthie-Legende Jean-Michel Jarre erkennen es schon am Album-Cover: Der Holländer Marcel Donné hat sich für seine "Sidologie"-CD kräftig von den Frühwerken des Franzosen wie "Equinoxe" inspirieren lassen. Wer statt hektischer Beats auf sphärische Klänge steht, wird gut bedient – C64 und Jarre passen offensichtlich zusammen.

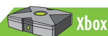
## MUSIK UMSONST:

C64-Remixes werden von ihren Machern häufig zum freien Download ins Netz gestellt. Die zentrale Anlaufstelle für modernisierte SID-Klänge ist das **remix.kwed.org**-Projekt (oft liebevoll 'R.K.O.' abgekürzt) mit rund 1.500 meist hochwertigen MP3-Neuinterpretationen, das von Jan Lund Thomsen betreut wird. Der rührige Mann bastelt außerdem die downloadbaren **Take-away Podcasts** zusammen. Wer sich gerne fortlaufend berieseln lässt, ist bei **SLAY Radio** richtig: Kenneth 'Slaygon' Mutka hat mit einem Häufchen Enthusiasten ein vollwertiges Internet-Radio für C64-Songs aufgebaut, das inzwischen auch mit regelmäßigen Live-Sendungen unterhält.

remix.kweg.org · www.slayradio.com

**Titel:** Sega-Automaten des Jahrgangs 1983 – **Hersteller:** Sega – **Jahr:** 1983 – **System:** Atari VCS, div. Heimcomputer

Das waren noch Zeiten: Heute kommen Sega-Automaten nur noch teilweise und/oder mit Verspätung ins heimische Wohnzimmer. Vor über 20 Jahren wurde dagegen alles umgesetzt, was in den Spielhallen zu finden war – da kriegt das dynamische Zocker-Paar den Mund vor lauter Staunen nicht mehr zu.


Xbox | Playstation 2

# Super Monkey Ball Deluxe



XB Da staunt der Primat: Auf dem Weg zum Ziel ist trotz Zeitdruck Fingerspitzengefühl und Geduld im Umgang mit der Affenkugel gefragt.

Nach langem Hin und Her schafft es die Primatenkugelei "Super Monkey Ball Deluxe" doch noch nach Europa. Was machen schon ein paar Monate mehr, nachdem PS2 und Xbox-Besitzer ohnehin ein paar Jahre länger als ihre Gamecube-Kollegen auf den urigen Geschicklichkeitstest warten mussten? Zum Trost für die lange Verzögerung gibt es eine besonders dicke Ladung: Zusätzlich zu (fast) allen Levels aus den beiden Original-"Super Monkey Ball"-Teilen kugelt Ihr durch 40 komplett neue Aufgaben – insgesamt habt Ihr mit mehr als 300 Hindernisparcours eine Weile zu tun. Natürlich fehlt auch das Dutzend Minispiele nicht, bei denen bis zu vier Primatenfreunde in Affenmanier u.a. Tennis, Billard und Bowling spielen, sich gegenseitig von einer Plattform boxen oder bei Flugeinlagen Luftkämpfe veranstalten. Technisch reißt der unbeschwerte Spaß keine Bäume aus, zu meckern gibt es aber auch nichts. Wer die Gamecube-Teile nicht hat, greift unbesorgt zu – gerade auf der Xbox gibt's keine bessere Genre-Alternative. *us*


PS2 Das Affenfußball ist zwar kein "PES", aber trotzdem unterhaltsam.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 | 4 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

Entwickler: Opus, Japan
Hersteller: Ubi Soft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

**PS2:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

**Xbox:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 September
Xbox September
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | keine erhältlich |
| Xbox | keine erhältlich |
| NGC | Super Monkey Ball 2 (85%, MAN!AC 04/03) |



Playstation 2
Grafik 69 %
Sound 63 %
85 % Spielspaß

Xbox
Grafik 69 %
Sound 63 %
85 % Spielspaß

Launiger Geschicklichkeitsspaß für Jedermann mit zahllosen Levels und Minispielen.

VIDEO AUF DVD!

# Geist



NGC Erst wenn die Person vor Angst erstarrt (erkennbar an der roten Aura), könnt Ihr von deren Körper Besitz ergreifen.

John Raimi ist ein klarer Fall für die Psychiatrie: Seit einem verpatzten Spionage-Einsatz leidet der Agent an multipler Persönlichkeits-Spaltung, hält sich abwechselnd für einen Hund, ein Motorrad oder eine Mülltonne. Schuld an der Identitätskrise trägt die ominöse Volks Corporation. In selbige wurdet Ihr eingeschleust, um die Waffenfabrik nach chemischen oder biologischen Kampfstoffen zu durchsuchen. Weil es die in Südfrankreich ebensowenig zu finden gibt wie im Irak, zieht Ihr unverrichteter Dinge ab. Weit kommt Ihr allerdings nicht: Neben einer monströsen Kreatur und bewaffneten Volks-Soldaten dezimiert ein plötzlich durchgeknallter Teamkollege Euer Sondereinsatzkommando und stoppt Eure Flucht. In den Fängen der Volks Corporation beginnt für Raimi ein Martyrium – und für Euch ein Ego-Erlebnis der etwas anderen Art.

## Astral-Abspaltung

Hinter dem abstrakten Begriff verbirgt sich ein Verfahren, welches die Seele vom Körper trennt und Raimi zum Prototyp einer neuen Generation von Super-Soldaten macht. Bevor dank Gehirnwäsche Euer Polygon-Pendant zum loyalen Volks-Kämpfer mutiert, befreit das Geistermädchen Gigi Eure spirituelle Hülle aus der Verwahrung. Frei von den Zwängen der physischen Welt stehen Euch nun ungeahnte Möglichkeiten offen: Ähnlich dem Beobachtungsmodus eines Multiplayer-Matches erforscht Ihr ungesehen vom feindlichen CPU-Kader die zeitverlangsamte Digi-Welt und schwebt ungehindert durch Personen und Gegenstände. Grenzen setzt Euch nur das Leveldesign, denn solide Wände oder Türen könnt Ihr auch als Geist nicht durchdringen. Ein winziger Spalt im Gemäuer genügt jedoch, um Eure ätherische Form hindurch zu quetschen.


NGC Im Multiplayer-Deathmatch könnt Ihr verschiedene Formen verkörpern, unter anderem einen Hasen. Der Ausgang des Matches steht dann aber so gut wie fest...



NGC Geister-Konkurrenz: Im Laufe des Spiels werden die Gegner nicht nur größer, sondern können fließend zwischen spiritueller und materieller Gestalt wechseln.

## Formwandel

Weil Ihr als körperloses Wesen zwar Schaden von Euch abwendet, aber auch keinen anrichten könnt, geschweige denn den Grund für die Astral-Abspaltung herausfindet, müsst Ihr Euch eine neue Hülle beschaffen. Zu diesem Zweck könnt Ihr von allerhand Gegenständen Besitz ergreifen. Das Sortiment reicht von Farbtöpfen, Abfalleimern, Computern, Ventilatoren, Motorrädern bis hin zu explosiven Fässern. Doch warum eine Cola-Dose übernehmen? Bevor Ihr von einen Lebewesen (Tier


NGC Gegenstände eignen sich nicht nur zum Erschrecken. Gasflaschen, Granaten oder Behälter für explosive Stoffe schaffen Euch ganz bequem Gegner vom Hals.

Janina Wintermayr



**Die amerikanische Print-Presse ließ am Gamecube-exklusiven Ego-Abenteuer kein gutes Haar – zu unrecht.** Sicher hat "Geist" seine Schwächen, als da wären die überholte Grafik, die kaum vorhandene Gegner-KI und die für einen Ego-Shooter latent unpräzise Steuerung. Hätte das Spiel nun nichts oder nur wenig auf der Haben-Seite zu verzeichnen, wären die Wertungen der transatlantischen Redakteure gerechtfertigt. Dem ist jedoch nicht so. Ganz im Gegenteil: "Geist" bringt frischen Wind in ein Genre, wo mitunter ziemliche Eintönigkeit herrscht. Entwickler n-Space vermixt geradlinige Ego-Action mit bewährten Adventure-Elementen und würzt mit einer Prise pfiffiger Eigenidee nach. Als Astralwesen Besitz von Gegenständen zu ergreifen und Leute zu erschrecken, macht einen Heidenspaß und motiviert dank Abwechslungsreichtum sowie intelligenter Story bis zum Ende. Leider wird das Potenzial der Geisterfähigkeiten nur angekratzt, auch die technische Umsetzung lässt zu Wünschen übrig. Trotzdem überwiegen die Vorteile klar die Kritikpunkte: "Geist" ist in jedem Fall einen Blick wert.



NGC Bosskampf mit Pfiff: Abwechselnd ergreift Ihr vom Automatik-Gewehr und den assistierenden Soldaten Besitz, um den Obermotz zu Fall zu bringen.



NGC Bei einem Rennspiel verkörpert Ihr den Fahrer, bei "Geist" das Motorrad.

oder Mensch) Besitz ergreifen könnt, müsst Ihr das auserkorene Opfer erst erschrecken – beispielsweise mit besagter Alu-Büchse. In der Praxis sieht das folgendermaßen aus: Ihr schlüpft in einen Getränkeautomaten und feuert Dosen auf einen ahnungslosen Wissenschaftler. Erschrecken funktioniert jedoch nur in mehreren Schritten, weshalb Ihr jetzt die Getränkeverpackungen zum Platzen bringt. Der Feigling tritt die Flucht auf die Herrentoilette an und läutet den letzten Akt Eurer Schreck-Kaskade ein. Dank Eurer Formwandel-Fähigkeit färbt Ihr das Leitungswasser im Waschbecken blutrot und bringt das Nervenkostüm des eingeschüchterten Weißkittels endgültig zum Einsturz. Den neuen Körper in Beschlag genommen, knackt Ihr simple Rätsel, kämpft gegen Feinde und versucht, das Geheimnis des Geistermädchens Gigi und Ihre Verbindung zu der Volks Corporation aufzudecken.

## Körpertausch

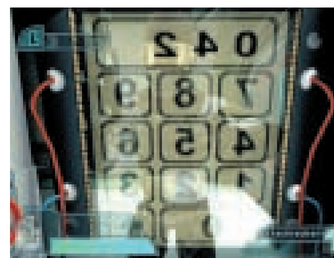
Clever agieren ist ebenfalls bei den Bosskämpfen gefragt, auch wenn die Schergen weniger durch Intelligenz als mit einer langen Lebensleiste auffallen. Mehrstöckige Monster oder grobschlächtige Vorstandshandlanger zwingt Ihr zwar primär mit Waffengewalt in die Knie, Eure Geisterfähigkeiten leisten Euch ebenso gute Dienste: Ergreift Besitz von einer Granate und bugsiert die explosive Kugel direkt unter die Füße Eures Gegners oder übernehmt die Kontrolle über ein automatisches Geschütz und feuert aus allen Rohren. Solch perfide Tricks sind natürlich auch im Multiplayer-Modus erlaubt: Beim 'Besessenheits-Deathmatch' wechselt Ihr häufiger den Körper als die Waffe, im Modus 'Nimm den Wirt gefangen' balgen sich die Spieler gar um die Kontrolle eines Wirtes. Während Geister versuchen, ihre Kontrahenten in eine der vielen Fallen zu bugsieren, machen diese mit Astralpistolen Jagd auf die körperlosen Erscheinungen.

Wer nun Lust auf eine Runde Gespensterjagd bekommen hat, muss beim Kauf eines bedenken: "Geist" läuft wie schon "Metroid Prime 2: Echoes" nur im 60-Hz-Modus. *jw*

**Oliver Schultes**




**So intelligent das Konzept, so enttäuschend die Umsetzung:** Ich will gar nicht über die altbackene Grafik und die dezent ungenaue Steuerung meckern – das könnte ich ja noch verschmerzen. Vielmehr nerven mich die vielen Einschränkungen im Spielverlauf, denn die versprochene '*Geist*ige Freiheit' ist eine Mogelpackung. Der Verlauf einer Mission: durch die wenigen in Besitz nehmbaren Gegenstände und Personen linear vorgegeben. Die Ballerabschnitte: dank dummer Gegner keine Herausforderung. Nur selten blitzt das Potenzial des Ego-Abenteuers auf, zum Beispiel wenn Ihr die Szenarien als Ratte oder Motorrad aus ungewohnter Perspektive erkundet. Leider setzen unüberwindbare, nicht immer nachvollziehbare Levelgrenzen dem Forscherdrang schnell ein Ende.





NGC 30 bis 40 Prozent machen die Shooter-Passagen in "Geist" aus. Gegen Ende des Spiels greift Ihr häufiger zur Waffe.



NGC Rätselkost light: Drückt den Analogstick in die richtige Richtung und setzt spiegelverkehrte Codes zusammen (kleines Bild).

**Genre: Action-Adventure**
**Schwierigkeit: mittel**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | | 4 |
| Via Linkkabel | | | – |
| Online | | | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating:** 16
**Preis:** ca. 55 Euro

**Gamecube**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

**Highend-Unterstützung:**
- ✓ 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2

**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

**Entwickler:** n-Space, USA
**Hersteller:** Nintendo
**Website:** www.nintendo.de

**Pro**
+ erfrischend andere Spielidee
+ abwechslungsreich durch Wechsel zwischen Shooter und Adventure

**Contra**
- ungenaue Shooter-Steuerung
- limitierte Geisterfähigkeiten
- biedere Grafik

**Alternativen:**

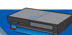
| | |
|---|---|
| PS2 | **Second Sight** (81%, MAN!AC 10/04) |
| Xbox | **Deus Ex: Invisile War** (85%, MAN!AC 04/04) |
| NGC | **Metroid Prime 2: Echoes** (94%, MAN!AC 01/05) |

**Geist**

Gamecube
Grafik 68 %
Sound 71 %
**74 %** Spielspaß

**Die Körperbesetzer kommen: erfrischend anderes Ego-Abenteuer – technisch schwach präsentiert.**




 Playstation 2  Xbox  Gamecube




# FIFA 06

**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 8 | 8 | 8 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | 2 | 2 | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating**  frei **Preis:** ca. 50 Euro

## Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

## Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

## Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

## FIFA 06

**Playstation 2** – Grafik 86 %, Sound 82 % – **86 %** Spielspaß

**Xbox** – Grafik 88 %, Sound 82 % – **86 %** Spielspaß

**Gamecube** – Grafik 86 %, Sound 82 % – **84 %** Spielspaß

**Spielerisch verbessertes Fußball-Spektakel mit einem motivierenden Manager-Modus.**



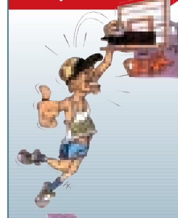

XB Die schönsten Animationen und detailreichsten Bolzer findet Ihr auf der Xbox. Die tadellos spielbare, nostalgische Panorama-Ansicht gibt's in allen Versionen.

Langsam wissen es alle: "FIFA" überzeugt mit brillanter Präsentation, Top-Lizenzen und schnellem, arcadelastigen Spielablauf. Konamis Gegenstück "Pro Evolution Soccer" punktet dagegen mit Realismus und unschlagbarer Spielbarkeit. Doch die "FIFA"-Serie lässt sich nicht mehr in diese Schublade stecken und überrascht mit einer in vielen Punkten veränderten Kickerei. Ihr wählt beispielsweise eine alternative, dreist von "Pro Evolution Soccer" kopierte Steuerung. Des Weiteren flankt Ihr neuerdings auch flach und stramm in den Strafraum, hebt die Kugel technisch perfekt über den perplexen Torhüter oder attackiert den ballführenden Gegenspieler via Tastendruck mit zwei Spielern. Zudem vereinfacht EA die Standards: Anstatt genau justierbarem Winkel und Schnitt verlassen sich die virtuellen Fußballgötter jetzt auf Ihr Schussgefühl. Daneben verbesserte EA die bereits einwandfreie 'First-Touch'-Kontrolle und auch gewagte Dribblings via Stick gehen locker von der Hand.

NGC Die Cube-Version hinkt spielerisch und grafisch der Konkurrenz etwas hinterher.

Außerdem überraschen die Rasenbolzer mit aggressivem Zweikampfverhalten und verhindern realistisch unrealistisch viele Sololäufe. Schließlich überzeugt "FIFA 06" mit motivierenden Modi. Besonders die 15 Jahre dauernde Manager-Variante fasziniert Fußballfetischisten: Achtet auf die Teammoral, kauft Superstars, spielt elementare Partien selbst und simuliert ein unwichtiges Match in Sekunden. Als Boni locken etwa 'echte' Videos sowie neue Mannschaften. Nebenbei kickt Ihr online um die virtuelle Weltmeisterschaft. *rf*

**Raphael Fiore**



**Mittendrin statt nur dabei:** Noch nie hatte diese DSF-Floskel mehr Gültigkeit. EA nimmt den ärgsten Konkurrenten "Pro Evolution Soccer" ernst und kopiert die beliebte Steuerung, vereinfachte Standards sowie diverse Angriffs- und Verteidigungsfeinheiten. Trotzdem ist "FIFA 06" keine billige Kopie und bleibt in vielen Punkten seiner Linie treu: Schnelle Partien, tolle 'First Touch'-Kontrolle und 1A-Präsentation. Zudem bleibt ein Torregen bei Profis aus, da die Defensivreihen gut stehen. Auch realistische, teils falsche Schiedsrichterentscheidungen prägen die Partien. Lediglich der manuelle Wechsel klappt nicht perfekt und einige holprige Laufanimationen sind unfreiwillig komisch. Trotzdem: Der "PES"-Titan wankt – ob er fällt, erfahrt Ihr auf der nächsten Seite.

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

**Entwickler:** Electronic Arts, Kanada
**Hersteller:** Electronic Arts
**Website:** www.fifa06.com

**Pro**
- deutlich verbesserte Spielbarkeit
- zahlreiche Steuerungs-Feinheiten
- vielseitiger Manager-Modus
- superbe Atmosphäre

**Contra**
- teilweise dümmliche CPU
- unrealistische Laufanimationen

**Alternativen:**

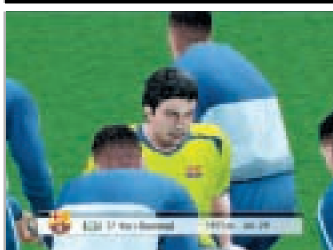
| | |
|---|---|
| PS2 | Pro Evolution Soccer 5 (Test auf Seite 95) |
| Xbox | Pro Evolution Soccer 5 (Test auf Seite 95) |
| NGC | FIFA Football 2005 (85%, MAN!AC 11/04) |



PS2 Auf der Playstation 2 steuern sich die virtuellen Kicker am besten. Gekonnte Dribblings funktionieren hier auf Anhieb und sorgen für Luxus-Kickspaß.

# Pro Evolution Soccer 5





PS2 Verbesserter 'Karriere'-Modus und reale Animationen machen Laune.



XB Eisige Stimmung: Torwartaussetzer sucht Ihr (fast) vergeblich, trotzdem muss der letzte Mann wegen strammeren Fernschüssen das Leder mal aus dem Netz fischen.

Auf der linken Seite startet "FIFA 06" einen erneuten Anlauf auf den Fußballsimulations-Thron. Die Kluft nimmt in puncto Realismus jedoch nicht ab, sondern zu. Dafür müssen sich Fußballfanatiker noch deutlicher fragen, was sie von einer Konsolen-Kickerei erwarten. Denn für ein lockeres Spielchen zwischendurch ist Konamis "Pro Evolution Soccer 5" nicht geeignet. Zu harsch pfeift der Schiedsrichter jede unfaire Situation ab und zu sicher stehen die Verteidigungsreihen. So steigt die Diskrepanz zwischen Profizocker und Einsteiger nochmals deutlich an. Schon nach wenigen Ballwechseln wundern sich Serien-Kenner über die verringerte Spielgeschwindigkeit und äußerst zielstrebige wie zweikampfstarke virtuelle Kicker. Bei der weit entfernten Kamera muten zudem leere Ränge befremdlich an – Zuschauer erspäht Euer geübtes Auge nur bei Standardsituationen und Wiederholungen. Der extreme Drang zum Realismus setzt eine große Portion Fleiß und Einsicht voraus: Bei ungeübten Fußballbolzern spielt sich deshalb vieles im Mittelfeld ab. Torraumsszenen? Mangelware! Einsteigern macht es Konami auch beim Passspiel nicht leicht. Simples, schnelles Kurzpassspiel funktioniert nicht automatisch. Stehen Eure Spieler schlecht zur Kugel, freut sich der Gegner über einen leichten Ballgewinn. Auch hohe tödliche Pässe enden bei unmotivierter Abgabe meist in den Füßen Eures Konkurrenten.

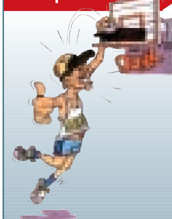
## Ohne Fleiß kein Preis

Eure Devise lautet: "Ich will simple Sportspiele ohne Einarbeitungszeit!" Tja, dann widmet Euch besser dem spaßigen "EyeToy: Kinetic". Wer sich jedoch die Mühe macht, seine virtuellen Kicker zu verstehen, wird von Konami mit einer brillanten Simulation belohnt: Noch deutlicher stellen die Japaner die spezifischen Stärken der Athleten heraus. Adriano donnert mit seinem unnachahmlichen linken Hammer den Ball unhaltbar ins Netz. Rooney setzt seinen kräftigen Körper ein und überrollt sogar felsenfeste Abwehrreihen wie eine Dampfwalze. Dem argentinischen Genie Aimar klebt das runde Leder dagegen förmlich am Fuß – Euer Rasengott lustwandelt spielerisch durch verdutzte Gegnerreihen. Standardsituationen gehen Künstlern wie Juninho dezent leichter vom Fuß, bei indirekten Freistößen fehlt's immer noch an Übersicht. Wettereffekte wie heftiger Platzregen und hübsch rieselnder Schnee veredeln die taktische Kickerei. Die realistischen Animationen spielen zwei Ligen höher als beim EA-Konkurrenten. Dafür hat "FIFA 06" bei der Lizenzvergabe die Nase vorn. Online geht's auf beiden Konsolen zur Sache. Versionsunterschiede sucht Ihr mit der Lupe – die Xbox-Optik fällt unwesentlich schärfer aus. *rf*



XB Auch in der "Virtua Striker"-Perspektive spielt sich "PES 5" meisterlich.

**Raphael Fiore**



**Realismus zu welchem Preis?** Ich höre die "PES 4"-Liebhaber schreien: "Zu gemächlich, zu kleinlicher Schiedsrichter, zu schweres Passsystem!" Gemach, gemach liebe Fußballexperten. Denn Konami hat alles richtig gemacht und wertet mit "PES 5" den Simulationsaspekt nochmals deutlich auf. Für flüssigen, realistischen Spielablauf verbannen die Entwickler die Zuschauer aus dem Stadion und der virtuelle Schiedsrichter studierte die neuen, offiziellen FIFA-Regeln gewissenhaft. Er unterbindet jeden unfairen Rempler und setzt die Vorteilsregel tadellos um. Unfaire, zu aggressive Verteidigungstaktiken gehen für Hinterhofbolzer nicht mehr auf. Tut Ihr's trotzdem, kommt Sand ins Kicker-Getriebe – also tragt unfaire Spielweisen zu Grabe und gebt Fairplay eine Chance. Fußballliebhaber konzentrieren sich lieber auf korrekte Fußstellung bei der Passabgabe: Blinde Zuspiele funktionieren nämlich ebenso selten wie tödliche Pässe. Hört sich nach harter Arbeit an! Diese belohnen die Entwickler jedoch mit 'authentischem Spielspaß powered by emotion': Dank "PES 5" schmeckt Ihr den Rasen, fühlt die Kugel und lebt nur noch für den Fußball.

**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: mittel bis hoch**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 8 | 4 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | 2 | 2 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating:** frei | **Preis:** ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Konami, Japan
**Hersteller:** Konami
**Website:** www.konami.de

**Pro**
+ langsamer, realistischer Spielverlauf
+ taktisch noch ausgereifter
+ exaktere Pass- und Dribbel-Steuerung
+ spezifische Stärken noch ausgeprägter
+ knallharter, lebensnaher Schiedsrichter

**Contra**
- zu wenig Lizenzen

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | FIFA 06 (Test auf Seite 94) |
| Xbox | FIFA 06 (Test auf Seite 94) |
| NGC | FIFA 06 (Test auf Seite 94) |

**Pro Evolution Soccer 5**

**Playstation 2**: Grafik 86 %, Sound 77 % – **93 %** Spielspaß

**Xbox**: Grafik 86 %, Sound 77 % – **93 %** Spielspaß

**Realismus in Perfektion: Lebensnaher Spielablauf und pingelige Schiris sorgen für Emotionen pur.**





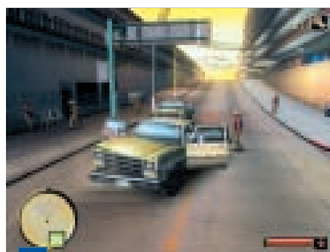




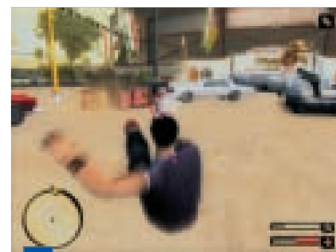

# Total Overdose



XB Abgehoben: Nach knallharter Schießerei gibt's einen schicken Gratisflug – hier als Sequenz zu sehen.



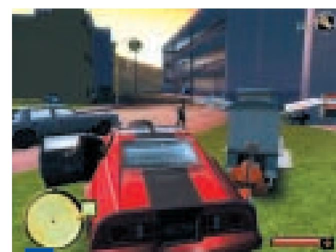
PS2 Ramponiert: Die sichtbaren Schäden an Eurem Wagen wirken sich nicht auf das Fahrverhalten aus.



PS2 Massenschießerei vor der Stierkampfarena von Syndikatboss Moralez: Da fliegen die Patronenhülsen!



XB "Alles aussteigen!" Stellt Euch Autos in den Weg, um sie an der Weiterfahrt zu hindern und anschließend zu konfiszieren.

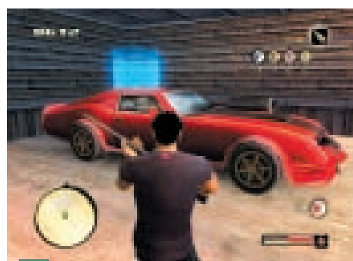


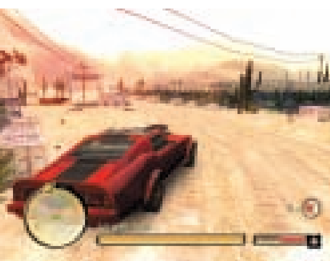
PS2 Schicke Luxusboliden wie dieser sind in Mexiko selten... also fahrt ihn nicht gleich zu Schrott!

Metzeln, morden und ramponieren – Massenscharmützel liegen der Familie Cruz im Blut. Schon Daddy Cruz pustete mexikanische und südamerikanische Drogen-Dealer im Dutzend weg. Darum übernehmt Ihr im ersten Level von Deadline Games' "Total Overdose" auch die Rolle von Papa: Der alte Cruz ballert eine Vernichtungsschneise durch den Dschungel – und erklärt Euch dabei geduldig die grundlegenden Spielkontrollen. Schießen in Echtzeit, schießen in Zeitlupe, schießen aus dem Stand heraus, schießen im Vorbeiflug, schießen während des Fahrens, schießen beim Springen, schießen bei akrobatischen Einlagen an der Hauswand – alles ist erlaubt, Hauptsache die Luft gewinnt an Bleigehalt und Ihr fummelt Euch keinen Knoten in die Finger. Diese ganz hohe Kunst des überdosierten Ballerns erlernt Ihr aber nicht bei Daddy Cruz, sondern bei einem von seinen beiden Stammhaltern. Denn nachdem Papi bei seiner letzten Mission in die Luft gesprengt wurde und Bruderherz durch ein ähnliches Missgeschick an den Rollstuhl gefesselt ist, liegt es am schwarzen Schaf der Familie, die Drahtzieher eines internationalen Drogen-Komplotts aufs Glatteis zu führen: Ramiro Cruz muss ran. Der schwer kriminelle Latino-Hengst hat mit Polizeiarbeit sonst nichts am Hut – aber weil Blut eben doch dicker als Tequila ist, übernimmt er den Job der invaliden Verwandtschaft, um mit ganz großer Klappe und nimmermüdem Abzugsfinger die mexikanische Verbrecher-Szene aufzumischen. Jetzt nur noch ein paar Dummys am Schießstand in Fetzen geballert, um die Feinheiten der Steuerung zu lernen... dann kann es los gehen. Ramiro startet seine unkonventionellen Ermittlungen in einer verdreckten Sombrero-Metropole – und zwar vorzugsweise vom Steuer einer mehr oder weniger ramponierten PS-Kutsche aus.

## GTA auf mexikanisch

Den Luxus einer übersichtlichen Straßenkarte bietet Euch "Total Overdose" ebenso wenig wie ein umfangreiches Radioprogramm – aber sonst erinnern die Fahrten und Baller-Exkurse durch Gassen, Hinterhöfe oder über mexikanische Highways frappierend an den großen Action-Bruder "Grand Theft Auto". Allerdings interpretiert Macher Deadline das Gesetz deutlich lockerer als "GTA"-Entwickler Rockstar. Oder besser ausgedrückt:



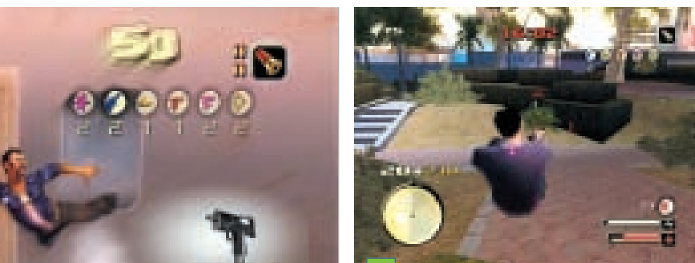




XB Euer Boss will den fahrbaren Untersatz seines Gegenspielers persönlich kaputt schießen. Darum sollt Ihr das Schmuckstück unversehrt bei seinem Schlupfwinkel in den Docks abliefern.



XB Hammerhart: Stilvolle 'Kills' werden belohnt und kommentiert.


XB Diese Neben-Mission lädt zum fröhlichen Shootout im Park ein.



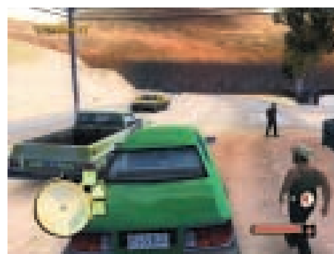
XB Haltet Euch ran! Wer viele Gegner hintereinander umnietet, der bekommt einmal einsetzbare Specials wie eine Zurückspulfunktion für den Todesfall.

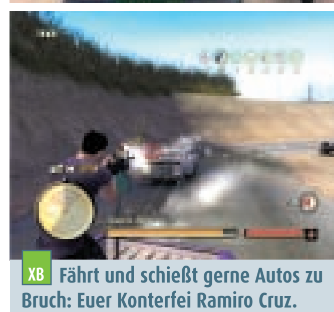
Was immer Ihr in "GTA" ausleben wolltet, aus Angst vor dem langen Arm des Gesetzes aber nicht konntet – hier braucht Ihr keine Hemmungen zu haben. Zwar steht an der einen oder anderen Straßenecke ein einsamer, fettleibiger Polizist mit wuchtigem Schnauzer – wenn der nicht gerade gemütlich Siesta feiert, dann ist er entweder selber kriminell oder gegen Bandenkriege und Feuergefechte auf offener Straße schlichtweg hilflos.

Autos klauen, teure Benzinschleudern zu Schrott fahren und so rücksichtslos durch die Stadt brausen, dass außer Laternenpfählen, Hydranten und Schaufenstern auch reichlich Passantenknochen zu Bruch gehen: Kollateralschäden werden in "Total Overdose" nur selten geahndet. So verwundert es kaum, dass Unschuldige oft in die Schusslinie geraten oder als Straßenbelag enden. Also nur keine falsche Scheu, wenn Ihr einen Auftrag annehmt: Immer tüchtig Gummi geben und wie blöd draufhalten. Je mehr explodiert oder spektakulär in einer Pixelfontäne verendet, desto rasanter steigt Euer Punktekonto – und damit Eure Chance auf einen Job beim örtlichen Syndikat. Denn genau da wollt Ihr hin: Erballert Euch das Vertrauen des Gangster-Bosses, um undercover zu ermitteln!

## Abseits vom Spielplatz

Abseits vom blutgetränkten Auftragstreiben in der City oder ihren Vororten geht es zwar wesentlich geradliniger, aber nicht minder gewalttätig zur Sache. Bei der Suche nach Trucks für den Drogentransport oder einer Zerstörungstour durch das Anwesen eines verfeindeten Paten fallen die schießwütigen Gringos reihenweise um. Und damit Ihr nicht selber voll Blei gepumpt werdet, haltet Ihr immer schön ein Auge auf Eure Zeitlupen-Anzeige: Ist die Leiste erst einmal leer, füllt sie sich nur allmählich wieder – und Ihr könnt in der Zwischenzeit keine verlangsamten Manöver mehr ausführen. Und die sind bei den Gemetzeln im mexikanischen Hinterland nicht ganz unwichtig: Denn sobald Ihr den Modus mit L1 aktiviert, bewegen sich Feinde wie durch Sirup, während Ihr sie – noch immer relativ flott – bequem und meist mitten aus dem Sprung heraus aufs Korn nehmt. Kombiniert Ihr Euren Kunstflug dann noch mit gezielten Schüssen oder Turnerei, wird's ein punkteträchtiges Massaker in bester Tarantino-Manier. *rb*




XB Fährt und schießt gerne Autos zu Bruch: Euer Konterfei Ramiro Cruz.

**Robert Bannert**



**Deadlines Zerstörungsorgie gehört nicht zu den schönsten, sicher aber zu den witzigsten und ungewöhnlichsten Action-Spielen der letzten Jahre.** Ähnlich wie die "GTA"-Protagonisten wirken auch die "Total Overdose"-Figuren klobig und ungelenk – aber im Kugelhagel entwickeln die verbauten 3D-Gesellen so viel Energie, dass man ihre grafische Behinderung schnell vergisst. Zugegeben: Hier zelebriert man Gewalt so offensichtlich wie selten, aber ähnlich wie bei Tarantinos Kinofilmen wird ebenso viel humoriges wie brutales Feuerwerk abgebrannt. Jeder Schuss fliegt mit einem Augenzwinkern durch die Luft, und auch das reichlich eingesetzte Pixelblut spritzt eher nach ästhetischer, denn realistischer Maxime – von wirklichkeitsgetreuer Gewaltdarstellung keine Spur. Stattdessen bedient sich Deadline gekonnt bei allen Genre-Vertretern, die sich selbst zu ernst nehmen, dreht sie ordentlich durch den Fleischwolf und beschert uns ein Schlachtfest, das weder fehlerfrei noch schön, aber zu jeder Zeit unterhaltsam und motivierend ist. Wem das Gemetzel nicht zu geschmacklos erscheint, der schießt beim Kauf garantiert nicht daneben.

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: mittel**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | – |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Deadline Games, Holland
**Hersteller:** SCi/Eidos
**Website:** www.totaloverdose.com

**Pro**
+ komplexe, aber handliche Steuerung
+ erfrischend neues Ambiente
+ cooler Soundtrack
+ hochmotivierende Missionssruktur

**Contra**
– hässliche, marionettenhafte Charaktere
– unnütz lange Irrfahrten durch die City

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | GTA San Andreas (94%, MAN!AC 01/05) |
| Xbox | GTA San Andreas (94%, MAN!AC 08/05) |
| NGC | True Crime: Streets of LA (87%, MAN!AC 01/04) |

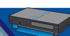
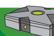
## Total Overdose

**Playstation 2**
Grafik 65 %
Sound 82 %
82 % Spielspaß

**Xbox**
Grafik 68 %
Sound 84 %
83 % Spielspaß

**Ultra-brutales, aber durch und durch witzige Sombrero-Knallerei mit "GTA"-Anleihen.**




 Playstation 2  Xbox  Gamecube




# NHL 06

**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: mittel bis hoch**

| Spieler | Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|---|
| | Am Einzelsystem | 8 | 4 | 4 |
| | Via Linkkabel | – | – | – |
| | Online | 2 | 2 | – |
| | System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Gamecube**

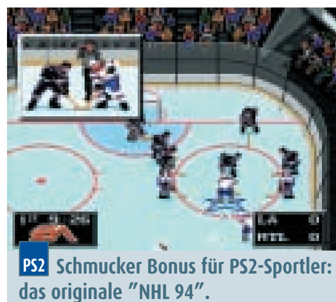
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

**NHL 06**

| | Grafik | Sound | Spielspaß |
|---|---|---|---|
| Playstation 2 | 78 % | 76 % | 90 % |
| Xbox | 80 % | 78 % | 90 % |
| Gamecube | 79 % | 76 % | 90 % |

**Gelungene Kufenkost mit kleinen, aber sinnvollen Detailverbesserungen.**



PS2 Schmucker Bonus für PS2-Sportler: das originale "NHL 94".



PS2 Die flotte 'Free 4 All'-Action findet im Freiluftring statt.



XB Aus der halbhohen Perspektive habt Ihr viel Übersicht und zugleich genug Nähe zum Geschehen, um die schicken Animationen zu erkennen.

Während die NHL im echten Leben nach einer unfreiwilligen einjährigen Streikpause erst wieder ins Rollen kommt und sich mit einigen deutlichen Änderungen bei Regeln und Umfeld auseinandersetzen muss, geht elektronisch alles den gewohnten Lauf. Pünktlich wie ein Uhrwerk steht "NHL 06" von Electronic Arts in den Läden, dank längerer Produktionszeit vom ganzen Trubel auch kaum beeinflusst – die Auswirkungen merken wir wohl bei der nächsten Auflage.
Virtuell kurvt Ihr wie immer mit allen Stars, Teams und Stadien der NHL sowie vier europäischen Ligen (inklusive der heimischen DEL) übers Eis. Neben Freundschaftsspielen, Saison und Play-Offs beweist Ihr Euer wirtschaftliches Geschick im detailversessenen 'Dynasty'-Modus: In Personalunion mimt Ihr Manager, Trainer und Spieler zugleich.
Erstmals könnt Ihr außerdem in simulierte Partien noch aktiv eingreifen. Außerdem dürfen neben PS2-Sportlern jetzt auch Xbox-Besitzer online ran. Sony-Kufencracks freuen sich über einen exklusiven Bonus: Auf ihrer DVD fand nämlich ein tadellos emuliertes "NHL 94" aus der seligen 16-Bit-Zeit Platz.

## Arbeit im Detail

Gravierende Änderungen gab es dieses Jahr nicht, vorwiegend wurde an Steuerungsfeinheiten gefeilt: 'Deke'-Ausweichbewegungen führt Ihr der Einfachheit halber wieder mit schnellen Bewegungen am linken Stick aus. Der rechte Knüppel dient bei Offensiv-Aktionen für besonders fintenreiche Schusstricks, die aber nur Starspieler effektiv nutzen können. Wollt Ihr einen Schlagschuss loslassen, hilft Euch eine Markierung im Tornetz, um den Puck möglichst genau zu platzieren. *us*

**Ulrich Steppberger**



**Ganz auf die faule Haut hat sich Electronic Arts nicht gelegt,** die Detailverbesserungen machen schon Sinn. Die umgestellte Lenkung erlaubt einfacheres Agieren, die Verteidiger holzen Euch nicht mehr bei jeder Berührung um – damit steigt der Arcade-Faktor wieder leicht an, was ich aber durchaus positiv sehe. Ansonsten halten sich die Änderungen in Grenzen: Wie immer gibt's eine tolle Präsentation, wobei PS2-Besitzer für die etwas schwächere Technik mit dem launigen "NHL 94" entschädigt werden. Und dass endlich Xbox Live funktioniert, kann man nur begrüßen. Ob Euch das ordentliche Feintuning aber einen Neuerwerb Wert ist, müsst Ihr selber wissen – 'Erstkäufer' machen mit "NHL 06" keinen Fehlgriff.

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

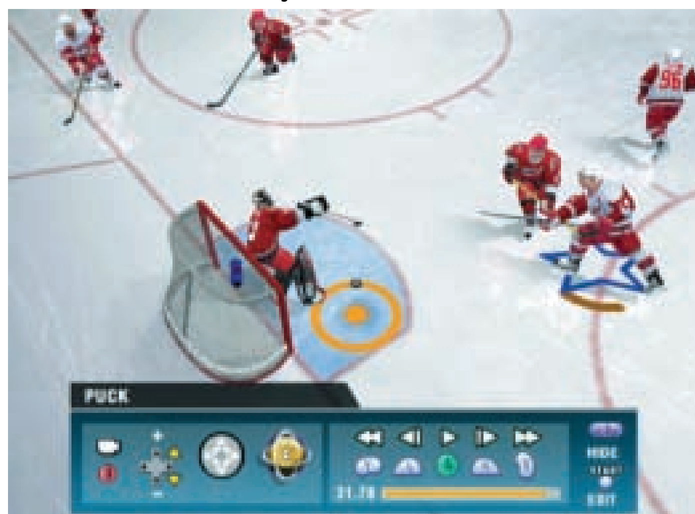
**Entwickler:** Electronic Arts, Kanada
**Hersteller:** Electronic Arts
**Website:** www.electronicarts.de

**Pro**
- gewohnt erstklassige Präsentation
- kluge Steuerungsänderungen
- umfassender Karriere-Modus
- witziger 'Free 4 All'-Spaßmodus
- jetzt auch für Xbox online

**Contra**
- insgesamt wenig Änderungen

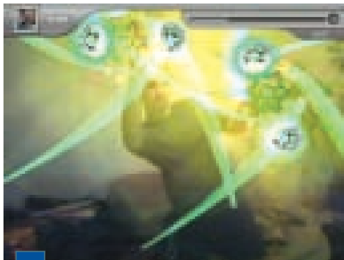
**Alternativen:**

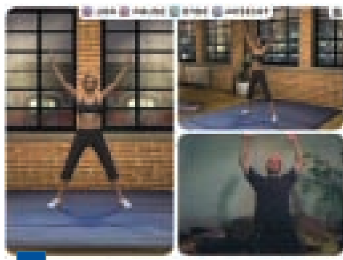
| | |
|---|---|
| PS2 | ESPN NHL 2K5 (91%, MAN!AC 01/05) |
| Xbox | ESPN NHL 2K5 (91%, MAN!AC 01/05) |
| NGC | NHL 2K3 (83%, MAN!AC 05/03) |

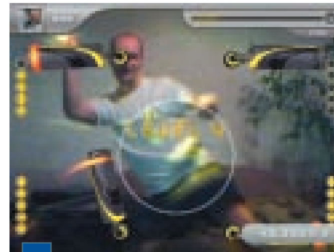



NGC Gleich fliegt die Flasche vom Netz: Wie immer genießt Ihr spektakuläre Treffer via optionsreicher Wiederholung aus zahlreichen Perspektiven.

# EyeToy: Kinetic

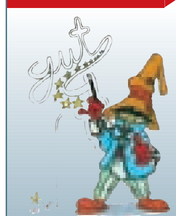

PS2 Beim Koordinationstraining haltet Ihr die Hände zwischen die Bälle.


PS2 Die Aufwärmübungen absolviert Ihr gemeinsam mit dem Trainer.


PS2 Stellt Vasen beiseite: Hier kickt und schlagt Ihr in alle Richtungen.

Aerobic im TV ist Euch zu unpersönlich und das nächste Fitnessstudio meilenweit entfernt? Dann trainiert mit EyeToy, das Ihr mit optionalem Zubehör erweitert: Die 'Kamera Full Vision Lense' wird auf die Cam gesteckt und rückt so Euren kompletten Körper ins Bild. Außerdem gibt's den 'HRM Herzfrequenzmesser' (im Set für 100 Euro), der einer Überbelastung vorbeugt und das Training an die Kondition anpasst.
"EyeToy: Kinetic" ist ein persönlicher Trainer, der aus 22 schweißtreibenden Disziplinen ein zwölfwöchiges Fitnessprogramm erstellt. Natürlich könnt Ihr sie auch einzeln absolvieren, denn der Spaß steht trotz allem im Mittelpunkt. Die Trainingseinheit beginnt mit Aufwärm- und Dehnübungen, dann folgt ein Minispiel-Mix aus den Sparten Aerobic, Kampf, Muskelaufbau und Körperbeherrschung. Dabei gilt es, auf dem Bildschirm erscheinende Drohnen zu greifen, Mauern einzuschlagen und mit Kicks Bälle zu treffen – übt auf weichem Teppich oder Matte, Ihr verliert schon mal die Balance! *oe*

**Oliver Ehrle**



**Endlich eine "EyeToy"-Variante, die Euren sportlichen Einsatz erfasst:** Alle Spiele für die Sony-Cam gehen auf die Kondition, jetzt könnt Ihr Euren Schweiß sinnvoll loswerden. Das umfangreiche Trainingsprogramm ist nicht nur eine ausgewogene Mischung aus Geschicklichkeit und Krafteinsatz, sondern passt mit Levelaufstieg den Schwierigkeitsgrad an Eure aktuelle Kondition an – natürlich werden auch Gewicht, sportliche Gewohnheiten und Alter berücksichtigt. Für Motivation sorgen leuchtende Energieaura, High Scores und die Aufmunterungen der Trainer: Wer die Übungen ernst nimmt, kann zudem mit umfangreichen Statistiken seine Trainingserfolge messen und vergleichen. Minispiel-freudige Fitness-Muffel wird das Aerobic-Ambiente jedoch abschrecken.

Genre: Geschicklichkeit/Fitness
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: SCE Studios, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei — Preis: ab ca. 40 Euro

**Playstation 2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ EyeToy ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

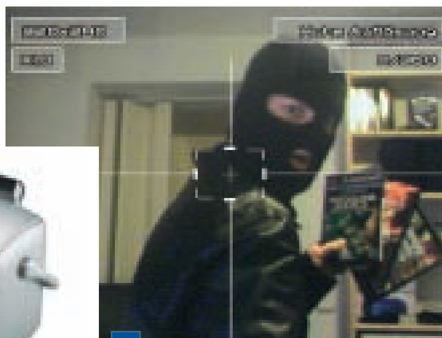
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

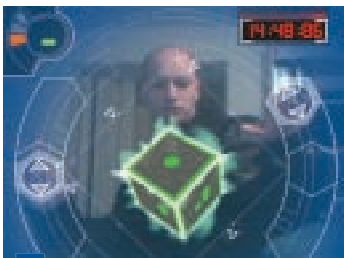
Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

**Playstation 2** — Grafik 68 % — Sound 80 % — **77 % Spielspaß**

**Der Winter kann kommen: Sportfans genießen jetzt auch in der Wohnung individuelles Training.**

# SpyToy

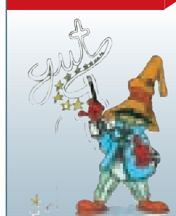

PS2 Vergreift sich jemand an Euren Spielen? "SpyToy" sammelt Beweisfotos!


PS2 Knackt den Würfelcode: Die Minispiele faszinieren ein paar Runden.


PS2 Epsons 'PhotoMate' (200 Euro) druckt von PS2, PSP und Speicherkarten.

Durchwühlt Eure Schwester heimlich Euer Zimmer oder hinterlässt des Nachbars Hund regelmäßig ein Häufchen auf Eurem Rasen? Mit "SpyToy" könnt Ihr jetzt unwiderlegbare Beweise sammeln: Die Überwachungssoftware kalibriert sich auf jedes gewünschte Motiv wie Euer Zimmer oder den Hof, anschließend werden Bewegungen im Bild aufgezeichnet. Bei Rückkehr könnt Ihr Videos und Fotos auf Memcard speichern, Letztere sogar in der großen Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Mit dem PS2-kompatiblen Fotodrucker 'PhotoMate' lassen sie sich drucken, das Gerät erkennt übrigens auch angeschlossene PSPs und durchsucht den Memstick nach Bildern.
Neben dem Überwachungswerkzeug hat Sony einige Minispiele im Spionage-Look eingebaut, manche Aufgaben erinnern aber auch an Cyberspace-Klassiker wie Stephen Kings "Rasenmähermann". Einleitend sichert Ihr Euren Spielstand mit Eurem Porträt, das biometrisch erfasst wird – nur Euer Gesicht kann ihn laden. Anschließend folgen diverse Missionen, in denen Ihr mit den Armen den Fallschirm steuert, kryptische 3D-Rätsel arrangiert und die Zoom-Kamera eines Spionagesatelliten steuert – lasst Euch von den Verbrechern nicht abschütteln! *oe*

**Oliver Ehrle**



**Wenn daheim die Fetzen fliegen, ist "SpyToy" eine taktische Waffe:** Ungebetene Gäste, die Eure Privatsphäre stören, könnt Ihr mit wenigen Handgriffen stellen – gute Aufnahmen gelingen aber nur im Foto-Modus. Doch jede Waffe lässt sich auch zum Angriff nutzen, Lausbuben sollten deshalb gewarnt sein: Wer heimlich die große Schwester beim Duschen filmt und die peinlichen Dateien oder Fotos gar verbreitet, hat schnell eine Menge Ärger am Hals – von der Ohrfeige bis hin zu strafrechtlichen Konsequenzen. Unproblematischer sind die vergnüglichen Missionen, in denen Ihr den Spion nur spielt: Das futuristische Hightech-Design hat vor allem für Film-Fans seinen Reiz, echte Dauerbrenner sind aber nicht dabei. Wer in Frieden lebt, besorgt sich ein anderes Cam-Spiel.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeitsgrad: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: SCE Studios, UK
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

**Playstation 2**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ EyeToy ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 keine erhältlich
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

**Playstation 2** — Grafik 72 % — Sound 65 % — **68 % Spielspaß**

**Spielt den Big Brother: putziger Mix aus Überwachungssoftware und Spionage-Minispielen.**

# Spartan Total Warrior



XB Die vielköpfige Hydra hat es sich in den Ruinen von Troja gemütlich gemacht: Hackt dem Biest die schuppigen Schädel ab und spickt sie dann mit Brandpfeilen.



XB Brennender Verehrer von Kriegsgott Ares: Das Götterwunder von Achilles' Speer verwandelt Euch in einen unbezwingbaren Flammenteufel.

Schon zum PS2-Start haben Koeis "Dynasty Warriors" vorgemacht, dass Massenscharmützel toll aussehen können – aber auch reichlich spielerische Probleme mit sich bringen. Als da wären die verzweifelte Suche nach dem eigenen Charakter und nicht selten heilloses Chaos, wenn es darum geht, sich Luft zu verschaffen, sobald all zu viele Gegner auf den Helden einhacken. Trotzdem versucht sich jetzt auch PC-Entwickler Creative Assembly an der heiklen Materie: Analog zu ihrem Strategie-Titel "Rome: Total Warrior" schicken die Briten jetzt auch Konsolisten in die Antike – und zwar auf die Gegenseite. Als rastalockiger Spartaner verteidigt Ihr die legendäre Krieger-Metropole des alten Griechenlands gegen die römischen Invasoren – und das beinahe im Alleingang. Ergo: Es gibt viel zu tun. Schwert, Säbel und Speer kreisen unablässig, wenn Euer muskelbepackter Elite-Kämpfer wie der Kriegsgott selbst durch die feindlichen Reihen pflügt. Apropos Kriegsgott: Ares höchstpersönlich (eifrige "Herkules"- und "Xena"-Gucker kennen ihn ebenso wie Freunde der griechischen Sage) leiht Eurem Helden Gehör und Stärke. Also, auf zum fröhlichen Scharmützel!

## Hau drauf und Schluss!

Wer gegen eine ganze Armee antritt, der hat keine Zeit, um sich mit komplexer Pad-Belegung auseinander zu setzen. Entsprechend erledigt der Spartaner sein blutiges Handwerk in erster Linie mit zwei Buttons: Draufhauen – und (je nach Waffe) entweder mit einem mächtigen Rundumhieb etliche Feinde auf einmal aus den Sandalen hauen oder wie ein Derwisch auf Zickzackkurs und blitzschnell quer über das Schlachtfeld flitzen. Auch nicht schlecht: Hat Eure namenlose Metzelmaschine (selbst seine Landsleute nennen ihn schlicht Spartaner) erst einmal ein paar magische Waffen aufgesammelt wie die Schwerter der Athene, den Gorgonenschild oder Achilles' Speer, darf sie auch die Macht der Götter anrufen. Auf diese Weise verbrutzelt Ihr Eure Widersacher mit olympischem Donnerwetter, verwandelt sie in regungslose Statuen oder macht ihnen quasi in Zeitraffer den Garaus. Und damit Ihr zwischen hunderten von Legionären, Skeletten oder zombiefizierten Trojanern nicht den Überblick verliert, dürft Ihr so lange rauszoomen, bis Ihr Euren Helden und die ganze Gegner-Tausendschaft auf einmal im Blick habt.



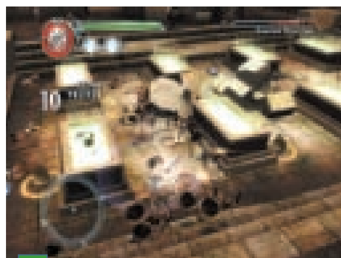
XB Noch ein Wunder: Der Gorgonenschild lässt Eure Feinde versteinern.

## Wo bin ich?

Im Zweifelsfall immer da, wo die meisten Feinde umfallen – oder wo Euer Konterfei hilflos um sein Gleichgewicht kämpft, weil ihm wieder mal ein römischer Zenturio seinen Schild in die Magengrube gerammt hat.

**Robert Bannert**

**Creative Assembly inszeniert die bisher imposantesten Massenauftritte für Eure Konsole – hat aber unter denselben Krankheiten zu leiden wie die Konkurrenz.** Die Nervereien bringt das Genre scheinbar mit sich, zumindest hat es bisher noch kein Entwickler geschafft, das Chaos der 'Monumental-Spiele' zu lichten. So verwöhnt Euch zwar auch der "Total Warrior" mit opulenten Krieger-Aufgeboten und verschwenderisch ausstaffierten Schauplätzen. Aber während prachtvolle Säulenhallen und schwer gepanzerte Soldaten die Antike gelungen wieder aufleben lassen, kostet Euch das endlose Gerangel manchmal den letzten Nerv. Ewig gleiche Schlagabfolgen, dämliches KI-Schlachtvieh und das spätestens ab dem fünften Level ermüdende Konzept halten toller Technik zum Trotz selbst Sandalen-Freunde nicht dauerhaft bei der Stange. Draufhauen, reinhauen, zustechen, Hiebe im Dutzend austeilen und ganze Hundertschaften über den Styx schicken – das Nonstop-Gemetzel macht nicht nur den Daumen lahm, es wird mit der Zeit auch langweilig. Übrig bleibt ein einwandfrei spielbares, aber wenig anspruchsvolles Fast-Food-Geschnetzel in Luxus-Toga.




XB In den Katakomben unter Troja zerlegt Ihr nicht nur lebende, sondern vor allem untote und skelettierte Römer.



PS2 Mit grobkörnigen Texturen die grafisch schwächste Fassung.



NGC Auf dem Gamecube metzelt es sich fast schön wie auf der Xbox.

Dann heißt es: Den eigenen Schild lupfen, die fiese Heimtücke mit gleicher Münze heimzahlen und dem feindlichen Kommandeur die Deckung aufreißen – jetzt nur noch loshacken wie ein Wilder, und auch der vermeintlich ernsthafte Widersacher entpuppt sich als zahmes Schlachtvieh. Steckt Ihr doch mal ein paar Hiebe zu viel ein, dann schaut Ihr Euch flugs nach einem Schrein der Götter um. Ein grünes Leuchten über der himmlischen Säule verspricht Instant-Heilung. Ein blaues Glimmen dagegen markiert eine Aufladestation für göttliche Energie, mit der Ihr die bereits erwähnten Wunder wie Blitzschlag oder Petrifikations-Blaster wirkt. Flammenpfeile, Verbündete und Extras für den Arena-Modus (Ausdauerhacken ohne Chance auf Speicher-Bewährung) findet Ihr nur in speziellen Schatztruhen. Also: Augen auf! *rb*

**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox September
NGC September

**Entwickler:** Creative Assembly, England
**Hersteller:** Sega
**Website:** www.sega.de

**Pro**
+ opulente Massenschlachten
+ handliche, unkomplizierte Steuerung
+ prachtvoll texturierte 3D-Sets

**Contra**
- unübersichtliches Gerangel
- abwechslungsarmes Dauer-Gemetzel
- wird mit jedem Level unfairer

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Dynasty Warriors 5 (75%, MAN!AC 09/05) |
| Xbox | Dynasty Warriors 4 (78%, MAN!AC 02/04) |
| NGC | Mystic Hero (77%, MAN!AC 01/03) |

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: hoch**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 18 — Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, 60Hz, Soundtrack

**Gamecube**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, 60Hz, ProLogic 2

## Spartan: Total Warrior

**Playstation 2** — Grafik 78 %, Sound 76 % — **79 %** Spielspaß

**Xbox** — Grafik 82 %, Sound 76 % — **79 %** Spielspaß

**Gamecube** — Grafik 81 %, Sound 76 % — **79 %** Spielspaß

**Toll aufgemachtes und einwandfrei spielbares, aber auf Dauer eintöniges Massengemetzel.**

# Metal Slug 4





XB Sitzt Ihr hinter den schützenden Panzerplatten eines Kettenfahrzeugs, überlebt Ihr nicht nur länger, dank Bordgeschütz richtet Ihr auch größeren Schaden an.

Man kann den Entwicklern von "Metal Slug 4" Ideenlosigkeit vorwerfen, ja mag ihnen die geradezu dreiste Wiederverwertung bekannter Szenarien ankreiden. In puncto Spielbarkeit ist aber auch die vierte Bitmap-Schießerei um SNKs liebsten Pixelsoldaten Marco über (fast) jeden Zweifel erhaben.

Wie gewohnt radiert Ihr mit MG und Handgranate urkomisch animierte Fieslinge aus, fegt mit Flammenwerfer und Laserknarre durch die liebevoll gezeichneten 2D-Landschaften und besteigt ab und an herrenlose Fahrzeuge – 'Slugs' genannt. Dann schaltet die Non-Stop-Action einen weiteren Gang hoch, bildschirmfüllende Explosionen im Sekundentakt sind die Folge. Knifflig wird's bei den schwer bewaffneten Levelbossen. Gegen den sich aufbäumenden Kampfpanzer oder einen Bomben spuckenden Zeppelin hilft am besten ein menschlicher Ballerkumpel – ein nicht versiegender Spielspaßquell. Dass "Metal Slug 4" nicht wie in Übersee im Paket mit Teil 5 erscheint, ist zwar schade, ob des geringen Preises aber verschmerzbar. *ms*



PS2 Grandios gezeichnete Explosionen und Hintergründe begeistern.

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: einstellbar**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** SNK Playmore, Japan
**Hersteller:** Ignition
www.snkplaymore.co.jp

USK-Rating 16 — Preis: ca. 25 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Contra: Shattered Soldier (82%, MAN!AC 03/03) |
| Xbox | Alien Hominid (nicht getestet) |
| NGC | keine erhältlich |

**Playstation 2** — Grafik 69 %, Sound 64 % — **82 %** Spielspaß

**Xbox** — Grafik 68 %, Sound 64 % — **82 %** Spielspaß

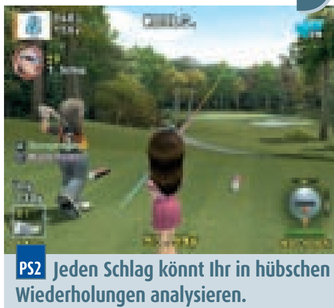
**Gnadenlos gute Old-School-Schießerei, die aber nicht ganz die Qualität der Vorgänger erreicht.**



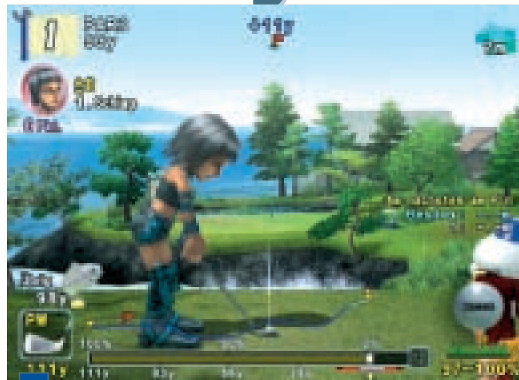




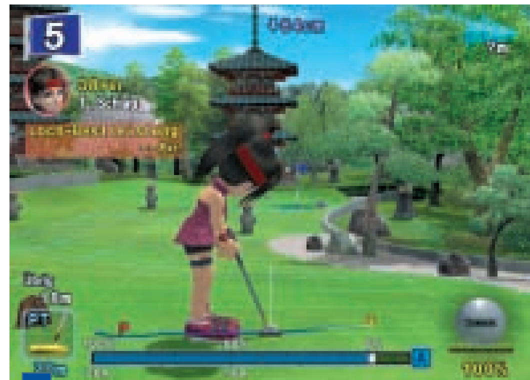

# Everybody's Golf



PS2 Jeden Schlag könnt Ihr in hübschen Wiederholungen analysieren.



PS2 Ein Extraplatz fordert mit kniffligen kurzen Par-3-Löchern Eure Annäherungskünste heraus.



PS2 Auf dem Minigolf-Parcours solltet Ihr möglichst auf Anhieb einlochen, um viele Punkte einzusacken.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 | | |
| Via Linkkabel | – | | |
| Online | 4 | | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Clap Hanz, Japan
**Hersteller:** Sony
**Website:** www.playstation.de

**Pro**
+ hübsche Cartoon-Optik
+ traditionelle Drei-Klick-Steuerung
+ viele abwechslungsreiche Kurse
+ witzige Spieler-Charaktere

**Contra**
- Grafik flimmert
- Caddie-Sprachsamples arg monoton

**Alternativen:**
PS2: Tiger Woods PGA Tour 06 (Test auf Seite 103)
Xbox: Links 2004 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC: Mario Golf: Toadstool Tour (80%, MAN!AC 06/04)

**Everybody's Golf**
Playstation 2 — 86 % Spielspaß
Grafik 72 %
Sound 56 %

**Niedlich Hülle, viel dahinter: feines Golf mit traditioneller Klick-Steuerung und großem Umfang.**

Fanden vor langer Zeit die beiden PSone-Teile der "Everybody's Golf"-Serie noch relativ zügig den Weg nach Europa, wurden die PS2-Fortsetzungen von der europäischen Sony-Niederlassung lange hartnäckig ignoriert. Während Episode 3 wohl endgültig abzuschreiben ist, hat der Marktführer mit reichlich Verzögerung ein Einsehen und veröffentlicht zumindest den vierten Teil doch noch unter dem 'zahlenlosen' Titel "Everybody's Golf". Damit sind wir zwar knapp zwei Jahre nach den japanischen Sportlern dran, dürfen den Spaß aber in seiner ursprünglichen Form genießen. Hier zu Lande golfen also (bis auf einige prominente Gaststars) sympathische japanophile Fast-Kopffüßler, während die US-Version mit drögen Klischee-Charakteren verunziert wurde.

## Tradition mit Sinn

"Everybody's Golf" bleibt seinen Ursprüngen treu: Statt mit modernen Steuerungsmätzchen zu kämpfen, drescht Ihr den kleinen weißen Ball nach der traditionsreichen 'Drei-Klick'-Methode über die Grüns. Anfänger haben zudem die Möglichkeit, ähnlich wie beim Gamecube-"Mario Golf" durch elektronische Unterstützung unerwünschten Anschnitt zu verhindern, müssen dann aber mit geringerer Schlagweite leben.

Neben Einzelrunden nach diversen Standardregeln oder Internet-Partien vergnügt Ihr Euch beim Minigolf, auf einem Par-3-Kurs und wagt Euch an Lochspiel-Duelle mit CPU-Kontrahenten: Gewinnt Ihr, steht der Kollege ab sofort für Euch bereit – insgesamt 24 Sportler lassen sich erspielen.

Am meisten Zeit verbringt Ihr bei Turnieren: Für kluges Spiel, gute Schläge und natürlich Siege kassiert Ihr Punkte, die Euer Ansehen steigern, im Shop für bessere Ausrüstung eingetauscht werden können oder Herausforderungen freischalten. Letztere piesacken Euch schon mal mit kniffligen Sonderbedingungen wie z.B. Strafschlägen bei Bunkerlandung. Bei Erfolg schaltet Ihr aber u.a. weitere Plätze frei – insgesamt ein Dutzend 18-Loch-Anlagen warten auf Euch. *us*



PS2 Spielt Ihr ein Duell, schaut der Gegner bei Euren Schlägen zu.

**Ulrich Steppberger**



**Es wurde Zeit, dass Sony dieses sportliche Juwel nach Europa bringt.** Nicht nur wenn Euch die exzessive Analog-Wut eines "Tiger Woods" auf den Nerv geht, ist "Everybody's Golf" eine feine Wahl. Das bewährte Drei-Klick-System funktioniert einwandfrei, die Putt-Mechanik lässt kaum Wünsche offen. Mit den zwölf Kursen seid Ihr lange beschäftigt, zumal neben der abwechslungsreichen Loch-Architektur die Optik stimmt: Die hübschen Umgebungen wurden attraktiv in Szene gesetzt, der spaßige Cartoon-Charakter der Sportler kommt prima rüber – schade nur, dass das Bild sichtlich flimmert. Das umfangreiche Teilnehmerfeld mit witzigen Gaststars sorgt ebenfalls für Motivation. Also: Nehmt Euch Zeit (während einer Runde kann man nicht speichern) und golft los!




PS2 Wer neue Golfer freischaltet, trifft auf alte Bekannte: Ratchet und Jak greifen zum Schläger. Clank, Daxter sowie die "Ape Escape"-Primaten dienen als Caddies.

# Tiger Woods PGA Tour 06




PS2 An der PS2-Fassung nagt der Zahn der Zeit: Schlecht sehen die Spielbahnen nicht aus, die Umgebungsoptik zeigt aber deutliche Alterserscheinungen.

Ein weiteres Jahr gibt sich Tiger Woods im Herbst die Ehre – allerdings nicht mehr für Gamecube-Golfer. Wie immer drescht Ihr den kleinen weißen Ball über zahlreiche echte und erfundene Kurse. Wem die 14 Plätze nicht reichen, der darf die Löcher nach Belieben umstellen und manipulieren. Neben dem gewohnten 'Tour'-Modus tretet Ihr bei der Rivalen-Variante gegen diverse Legenden im Kampf um den Titel des besten Golfers aller Zeiten an. Xbox-Sportler freuen sich über 'Live'-Support. Von "Outlaw Golf" übernommen wurde die Idee des 'Gamebreakers', der je nach Eurer Leistung das Können positiv oder negativ beeinflusst. Die größte Neuerung stellt die modifizierte Schwungkontrolle dar: Bei normalen Schlägen bestimmt Ihr wie gewohnt mit dem linken Stick die Kraft, der Spin wird nun mit dem rechten Knüppel festgelegt. Außerdem müsst Ihr die Putts ebenfalls analog ausführen und im Gegenzug auf die Caddie-Hilfe verzichten – Profis mag die zusätzliche Herausforderung gefallen, Anfänger kämpfen dafür mit Einloch-Frust. *us*



XB Viel Glück: Erfolgreiches Putten fällt dieses Jahr deutlich schwerer.

**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: mittel bis hoch**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 | 4 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | 4 | 4 |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Electronic Arts, USA
**Hersteller:** Electronic Arts
www.electronicarts.de

**USK-Rating** frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**
PS2 Everybody's Golf (Test auf Seite 102)
Xbox Links 2004 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC Tiger Woods PGA Tour 2005 (77%, MAN!AC 11/04)

It's a MAN!AC

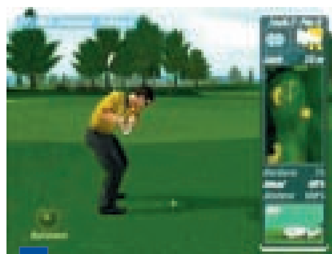
**Playstation 2** Grafik 70 % Sound 64 % — **86 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 74 % Sound 64 % — **86 %** Spielspaß

**Wie immer umfangreiche Golfsimulation mit Tiefgang und jetzt noch kniffligerer Steuerung.**

# Real World Golf





PS2 Knallhart: Gezielte Schwünge fallen ohne massig Übung schwer.

Nach der Prügelei "Dark Wind" kommt jetzt das zweite Spiel für die 'GameTrak'-Steuerhardware: Bei "Real World Golf" holt Ihr durch das ungewöhnliche Gerät realistisch Schwung, um den Sportler auf dem Bildschirm die gleiche Bewegung ausführen zu lassen. Das Problem: Was bei deftigen Kloppereien nicht stört, fällt bei feinfühligen Aktionen auf – exaktes Lenken mit dem GameTrak ist nicht gerade einfach. Durchschnittliche Grafik und mit sechs Plätzen ein geringer Umfang reißen wenig raus. Als Kuriosum zum GameTrak nett, aber mehr auch nicht. *us*

**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

**Entwickler:** In2Games, England
**Hersteller:** Atari
www.gametrak.net

**USK-Rating** frei **Preis:** ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, ✔ GameTrak, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**
PS2 Tiger Woods PGA Tour 06 (Test auf Seite 103)
Xbox Tiger Woods PGA Tour 06 (Test auf Seite 103)
NGC Tiger Woods PGA Tour 2005 (87%, MAN!AC 11/04)

**Playstation 2** Grafik 58 % Sound 45 % — **60 %** Spielspaß

**Mäßiges Golf mit origineller, aber schwieriger Steuermethode.**

# 7 Sins



PS2 Wer nach oben will, darf ruhig auch am anderen Ufer fischen...

Aus Frankreich kommt mit "7 Sins" der Versuch, das "Sims"-Konzept der virtuellen Menschen mit einer kräftigen Prise Sex zu mischen. Ziel Eures Möchtegern-Casanovas ist es, sich durch sozial-erotische Interaktion die Karriereleiter hochzuschlafen. Technisch sind die vermeintlich aufreizenden Erlebnisse akzeptabel in Szene gesetzt. Und wer für den rüden Grundton empfänglich ist, kriegt auch halbwegs was geboten. Leider fallen die Minispiel-Einlagen simpel und durch lange Ladepausen nervig aus. Außerdem gibt's im Gegensatz zu "Playboy" nicht einmal nackte Brüste zu sehen – bei der Thematik ein bisschen zu prüde. *us*

**Genre: Simulation**
**Schwierigkeit: mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

**Entwickler:** Monte Cristo, Frankreich
**Hersteller:** CDV
www.montecristogames.com

**USK-Rating** 16 **Preis:** ca. 30 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D Fantasie-Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

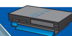
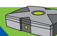
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**
PS2 Playboy: The Mansion (77%, MAN!AC 04/05)
Xbox Playboy: The Mansion (77%, MAN!AC 04/05)
NGC Die Urbz: Sims in the City (84%, MAN!AC 12/04)

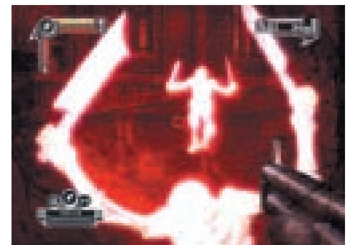
**Playstation 2** Grafik 73 % Sound 60 % — **59 %** Spielspaß

**Pseudo-frivole Softsex-Sim, die ihr Potenzial nicht nutzt.**


Playstation 2

Xbox

VIDEO AUF DVD!

# Darkwatch



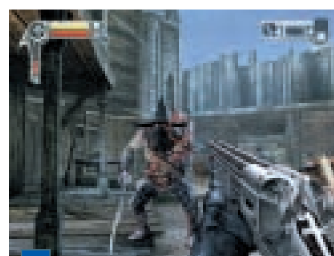

PS2 Bleihaltiger Exorzismus: Den wiedererweckten Gruselkader befördert Jericho Cross mit Erlöser-Revolver, Zwillingspistolen oder Feuerarmbrust zurück ins Jenseits.


XB Bei Munitionsmangel bekommen die Gegner kurzerhand den Gewehrkolben an die modrige Kauleiste. Enttarnt werden sie vorher via Vampirblick (kleines Bild).

Zombies, Dämonen und Vampire – die heimlichen Hauptdarsteller eines jeden Horror-Streifens lassen sich nur schwerlich mit Wildwest-Ambiente in Verbindung bringen. Entwickler High Moon hat's dennoch getan und versetzt Euch im Ego-Shooter "Darkwatch" in die Cowboy-Stiefel eines unfreiwillig untoten Revolverhelden.

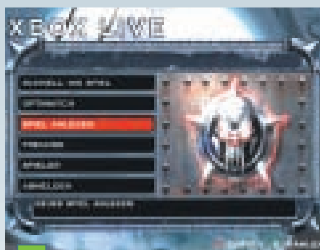
## Spiel mir das Lied vom Tod

Eigentlich wollte Bandit Jericho Cross nur einen Zug ausrauben. Unglücklicherweise gehört die antiquierte Dampflock der geheimnisvollen Darkwatch-Organisation und chauffiert statt Gold- und Silbermünzen den auf Eis gelegten Obervampir Lacarus durchs Land. Zum Dank für seine Befreiung revanchiert sich der Fürst der Dunkelheit bei Jericho mit einem Biss – Euer wortkarges Polygon-Pendant mutiert zum Blutsauger. Damit befindet Ihr Euch in guter Gesellschaft: Nicht nur, dass Lacarus' Auferstehung eine Horde Untoter aus ihren Gräbern treibt, im Laufe der 16 Kapitel (17 Levels auf der PS2) stoßt Ihr auf weitere gepeinigte Seelen sowie angeknabberte Wildwest-Schönheiten des Chef-Vampirs. Begegnungen, die von Euch eine moralische Entscheidung zwischen Verdammung und Erlösung fordern und damit geringfügige Änderungen im Spielablauf zur Folge haben. Gebt Ihr der dunklen Seite nach und labt Euch am Blut der Unschuldigen, befindet Jericho sich auf dem besten Weg, Lacarus auf der Unbeliebtheits-Skala abzulösen. Folgt Ihr dagegen dem Pfad des Lichts, führt die Story nach ca. fünf Stunden Spielzeit zum erwarteten Happy End. Die so genannten 'Blutgerichte' bestimmen aber nicht nur Euer Schicksal, sondern legen auch die im späteren Spielverlauf freischaltbaren Superkräfte fest. Egal ob erschlagen, erschossen oder in die Luft gesprengt – fällt Euch eine gewisse Anzahl an Höllenwesen zum Opfer, mutiert Jericho kurzzeitig zum Super-Vampir. Böse Blutsauger knüppeln dann im 'Blutrausch' ihre Feinde nieder, hetzen Gegner via 'Umkehr'-Zauber aufeinander oder schützen sich mit dem 'Leichentuch'. Die Kräfte guter Vampir-Cowboys sind nahezu identisch, unterscheiden sich nur durch deren Namensgebung.


PS2 Tod auf Raten: Den Kaputzenmännern könnt Ihr ganze Stücke wegschießen.

### Versions-Vorteil

Welche Konsole bietet den größten Spielspaß?



XB Rudel-Zocken: Die Xbox-Version verfügt über einen Online-Multiplayer-Modus.

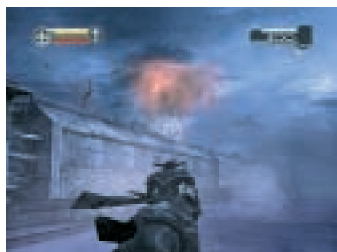

PS2 Geteiltes Leid: Auf der PS2 dürft Ihr kooperativ auf Vampirjagd gehen.

Im Plattform-Vergleich rangiert die PS2-Version technisch meist hinter der Xbox-Fassung. "Darkwatch" bildet da keine Ausnahme, flimmert das Geschehen auf der Microsoft-Konsole doch geringfügig schärfer über den TV-Schirm.
Wer sich dennoch für den PS2-Titel entscheidet, kann sich auf Exklusiv-Inhalte freuen: Neben einer zusätzlichen Reitmission bietet der Story-Modus außerdem Splittergranaten als zweite Wurfwaffe. Des Weiteren könnt Ihr Euch mit einem Kumpel kooperativ durch das Spiel ballern.
Xbox-Zocker erwartet in puncto Multiplayer-Spaß dagegen 'Deathmatch', 'Team-Deathmatch', 'Capture the Flag' oder 'Seelenjäger'-Duelle mit bis zu 16 Mitspielern – ein funktionierender Xbox-Live-Zugang vorausgesetzt.

Janina Wintermayr



**Horror und Western –** zwei Genres, die augenscheinlich so gar nicht zueinander passen, bilden bei "Darkwatch" eine erstaunlich homogene Einheit. Wenn Digi-Cowboy Jericho Cross die Erlöser-Pistole schwingt und seinen Blutdurst an seinen Feinden stillt, kommen Fans kerniger Wildwest-Action und stimmungsvollem Horror-Ambiente auf ihre Kosten. Maßgeschneidert ist die Prärie-Knallerei aber auf Freunde geradliniger Ego-Kost. "Darkwatch" verzichtet komplett auf störenden Adventure-Ballast, der vom eigentlichen Spielziel ablenken könnte: Ballern, bis der Revolver qualmt und die Untoten um Gnade winseln. Daran ist im Grunde genommen nichts auszusetzen, zumal Reit- und Fahrmissionen für die Prise Abwechslung sorgen. Mit fünf Stunden Nettospielzeit kratzt die Pistolen-Action jedoch nur ansatzweise am vorhandenen Potenzial. Hinzu kommt eine recht begrenzte Gegnerauswahl: Immer auf die gleichen vermoderten Gegner zu ballern, langweilt mit der Zeit selbst den genügsamsten Cowboy. Technische Macken wie eine ungenaue Steuerung vermasseln "Darkwatch" zusätzlich den Sprung in höhere Wertungsgefilde.





XB Mobil im Wilden Westen: Mit dem Pferd verfolgt Ihr Züge, mit dem Dampfwagen plättet Ihr Gegner (unten).

## Ross und Reiter

Andere Fähigkeiten bekommt Blutsauger-Novize Jericho Cross vom Vampir-Vater Lacarus bereits in die Wiege gelegt: Mit dem 'Blutgespür' stöbert Ihr Gegenstände sowie Gegner auf, ein Doppelsprung lässt Euch weite Abgründe überwinden und ein regeneratives 'Blutschild' schützt Euch ähnlich ergiebig vor Attacken wie den Master Chief in "Halo". Entgegen landläufiger Meinung verdampft Jericho nicht im prallen Sonnenlicht, sondern büßt lediglich seine von Lacarus gegebenen Superkräfte ein. Der Spießroutenlauf zum nächsten schattigen Plätzchen ist vorprogrammiert, denn was den untoten Horden an Intelligenz fehlt, machen sie durch Masse wett. Oft versiegt der Gegnerstrom erst, nachdem das Siegel des Bösen, ein krummes Gewächs, vernichtet ist.

Weil bei "Darkwatch" aber nicht nur das Höllen-Unkraut gedeiht, sondern auch der Wilde Westen floriert, geht's nicht nur per pedes durch Geisterstädte, verschneite Forts und unterirdische Indianerfriedhöfe. Die gähnende (Grafik-)Leere der Prärie kreuzt Ihr auf dem Rücken eines vampirischen Rosses, ein verlassenes Pueblo wird gar mit einem antiken Geländewagen angesteuert. Derartige Mobilität findet nicht nur aufgrund spielerischer Abwechslung Anklang, sondern erfreut das Zockerherz auch durch unendlichen Munitionsvorrat. Zu Fuß schleppt Jericho nämlich nur zwei Knarren mit sich herum – tankt also ordentlich Zielwasser! *jw*

**Genre: Ego-Shooter**
**Schwierigkeit: mittel**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 4 | – |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | 16 | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating:** 18 **Preis:** ca. 60 Euro

### Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- ✓ Surround
- ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital

### Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** High Moon, USA
**Hersteller:** Ubisoft
**Website:** www.darkwatch.com

**Pro**
+ cooles Wildwest-Horror-Szenario
+ stimmungsvolle Leveloptik
+ exklusive Inhalte für PS2 und Xbox

**Contra**
– latent ungenaue Zielsteuerung
– schnell durchgezockt
– wenig Gegnertypen

**Alternativen:**

| System | Titel |
|---|---|
| PS2 | Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05) |
| Xbox | Dead Man's Hand (71%, MAN!AC 05/04) |
| NGC | Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05) |

### Darkwatch

**Playstation 2** – Grafik 80 %, Sound 82 % – **78 %** Spielspaß

**Xbox** – Grafik 77 %, Sound 82 % – **78 %** Spielspaß

**Geradliniger, jedoch kurzweiliger Wildwest-Shooter mit hübscher Grusel-Optik.**

VIDEO AUF DVD!

# Dancing Stage Mario Mix


NGC Bei einigen Songs sammelt Ihr mit gutem Timing viele Extramünzen.

**Genre: Geschicklichkeit**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

Spieler

| Konfiguration | | | Spieler max. |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | | 2 |
| Via Linkkabel | | | – |
| Online | | | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating: frei USK | Preis: ca. 60 Euro

**Gamecube**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
○ Lenkrad ○ GBA-Link ✓ Tanzmatte
○ Keyboard ○ Card-e-Reader

**Highend-Unterstützung:**
○ 16:9 ○ Dolby Surround
✓ 60Hz ○ ProLogic 2

**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Oktober

**Entwickler:** Konami, Japan
**Hersteller:** Nintendo
**Website:** www.nintendo.de

**Pro**
+ Aufmachung trifft das Mario-Ambiente
+ 'Trix-Mix'-Tanzvariante originell
+ ein Dutzend nette Minispiele...

**Contra**
- ...aber viele davon arg simpel
- Songzahl etwas niedrig
- dünner Story-Modus

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Dancing Stage Fusion** (83%, MAN!AC 12/04) |
| Xbox | **Dancing Stage Unleashed** (82%, MAN!AC 06/05) |
| NGC | **keine erhältlich** |

**Dancing Stage Mario Mix**
Gamecube
Grafik 67 %
Sound 75 %
80% Spielspaß

**Unterhaltsamer Tanzspaß mit einigen witzigen Ideen, aber geringem Umfang.**



NGC Verjagt Ihr die kleinen Buus nicht, nimmt Euch der große Geist die Sicht.


NGC Vorwitzigen Gumbas zieht Ihr per Pfeiltaste einen Hammer über die Rübe.



NGC Am Ende jeder Welt tanzt Ihr ein Duell mit einem Schurken: Um Waluigi zu besiegen, lenkt Ihr die Flammen durch zeitgenaue Tritte zu ihm hinüber.

Nach bislang drei PSone-, vier PS2- und zwei Xbox-Teilen steht ein kleines Jubiläum für die "Dancing Stage"-Serie an: Der "Mario Mix" ist die zehnte Veröffentlichung des Tanzmattenspaßes in Europa. Was für einen besseren Anlass könnte es geben, um auch die Gamecube-Kundschaft auf die Füße zu bringen?

## Mario macht mobil

Wie der Name schon andeutet, dreht sich bei "Dancing Stage: Mario Mix" alles um Nintendos langlebigen Klempner. Der macht sich mal wieder auf den Weg, um ein Unglück zu richten: Bösewichte haben die vier Harmonien der Welt geklaut und wollen diese in eine Kakophonie verwandeln. In fünf Abschnitten absolviert Ihr daher neben kurzen Minispielen Tanzaufgaben, die sich (fast) wie bei den anderen Serienkollegen spielen: Von unten nach oben scrollen Pfeile durchs Bild, die Ihr im richtigen Moment via Tritt aktivieren sollt. Die 'Freeze'-Anzeiger, bei denen Ihr eine Weile stehen bleiben müsst, gibt es beim "Mario Mix" allerdings nicht. Stattdessen hat sich typisches feindliches Monstervieh in die Anzeigen eingeschlichen. So kann es schon einmal vorkommen, dass ein Pfeil kurz vor dem Ziel gedreht wird oder ein Ungetüm hochklettert – los werdet Ihr die Lümmel, indem Ihr zutretet, wenn sie am oberen Bildrand ankommen.

Zwischendurch vergnügt Ihr Euch an einem Dutzend einfacher Minispiele. Haut Gumbas einen Hammer auf die Nuss, weicht Schneebällen aus, fangt herabfallendes Obst oder flüchtet vor nahenden Kettenhunden.

Das Song-Repertoire dürft Ihr einzeln zur Rekordjagd nutzen: Insgesamt 29 Lieder finden sich auf der Scheibe, wovon die meisten aus poppigen Remixes alter Mario-Melodien bestehen und der Rest sich an klassische Musikstücke anlehnt. *us*

**Schwingt die Füße**
**Der "Mario Mix" kommt gebündelt**

Während sich Konami bei den diversen "Dancing Stage"-Episoden für PS2 und Xbox hartnäckig weigert, eine eigene Tanzmatte oder gar ein Bundle zu veröffentlichen, kriegt Ihr den Gamecube-Musikspaß nur komplett mit dem passenden Zubehör zum günstigen Preis von 60 Euro. Das freut den Geldbeutel und ist genau genommen auch nötig, denn für den Würfel sind Fremdhersteller-Matten deutlich schwerer aufzutreiben als bei der Konkurrenz.



**Ulrich Steppberger**



**Mario hat Rhythmus im Blut:** Auch auf dem Gamecube funktioniert das bewährte "Dancing Stage"-Prinzip einwandfrei – dank beigelegter Tanzmatte kann's gleich vernünftig losgehen, wenn im Wohnzimmer genug Platz ist. Der typische Mario-Stil harmoniert gut mit der einfachen Spielmechanik, zumal die kunterbunten Optiken im Hintergrund nicht stören, aber dafür hübsch illustrieren. Die flache Story ist zwar kaum der Rede wert, verbindet die verschiedenen Aufgaben jedoch ordentlich. Die 'Trix-Mix'-Pfeilfolgen mit Gegnern sorgen für etwas frischen Wind, auch die Minispiele sind trotz ihrer simplen Art nette Zugaben. Schade nur, dass die Musikauswahl mit 29 Songs knapp ausfällt und die Abwechslung aufgrund des Themas eingeschränkt bleibt.

# Midway Arcade Treasures 3







XB Die ideenreichen Kurse von "Hydro Thunder" machten die Bootflitzerei zum gefragten Dreamcast-Starttitel und gefallen auch noch heute.

Nach zwei Automatensammlungen, die aufgrund diverser indizierter Titel nur beschnitten oder gar nicht den Weg nach Deutschland fanden, haben die "Midway Arcade Treasures 3" keine Probleme – schließlich finden sich nur Rennspiele auf der DVD. Diesmal gibt's acht Titel, von denen die Hälfte erst wenige Jahre auf dem Buckel haben. Bei "Hydro Thunder" braust Ihr mit Speedbooten über Polygon-Gewässer, in "Offroad Thunder" lenkt Ihr einen bulligen Monstertruck. Dem "San Francisco Rush"-Duo (die erweiterte "Rock"-Fassung und die "2049"-Fortsetzung) sieht man das Alter mehr an, ordentlich spielbar ist's aber noch. Selbiges gilt für die klassischen 'Bitmap-Pisten auf einem Bildschirm'-Vertreter "Badlands" und "Super Offroad", nur die frühen Vektor-Experimente "Race Drivin" (dröge und zu sensible Lenkung) sowie "S.T.U.N. Runner" (konfus und mit zu hoher Geschwindigkeit emuliert) fallen sichtlich ab.
Extras gibt's kaum, aber dank guter Umsetzung und solider Titelauswahl lohnt sich die Sammlung für den günstigen Preis. *us*



PS2 Putzig und immer noch spaßig: "Super Offroad" für bis zu drei Spieler.

**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 3 | 3 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Digital Eclipse, USA
**Hersteller:** Midway
www.midway.com

**USK-Rating** 6 **Preis:** ca. 20 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Veröffentlichung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Activision Anthology** (76%, MAN!AC 03/03) |
| Xbox | **Sonic Mega Collection Plus** (80%, MAN!AC 03/05) |
| NGC | **Sonic Mega Collection** (80%, MAN!AC 04/03) |

**Playstation 2** Grafik 63 % Sound 51 % – **72 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 63 % Sound 51 % – **72 %** Spielspaß

**Kurzweiliges Sammelsurium solider Rennspielautomaten, das nicht nur Retro-Raser anspricht.**

# NASCAR 06 Total Team Control







XB Wer sich den Kulturschock der Ovalrennen nicht ununterbrochen geben will, weicht auf 'richtige' Rennstrecken wie diesen Fantasiekurs in New York aus.

Nach langer Zeit (die letzte diesbezügliche Veröffentlichung gab es zu seligen 32-Bit-Zeiten) versucht Electronic Arts mal wieder, Europäern die amerikanische NASCAR-Serie schmackhaft zu machen.
Serientypisch brettert Ihr mit über 40 Kollegen in robusten Stock Cars meistens durch Hochgeschwindigkeitsovale – das ist spannender, als der F1-konditionierte Rennsportfan anfangs glauben mag. Zusätzlich sorgen einige 'normale' Kurse (echte wie erfundene) sowie drei weitere Fahrzeugtypen für Abwechslung.
Wie der Untertitel 'Total Team Control' andeutet, seid Ihr in der Karriere nicht allein unterwegs, sondern mimt zusätzlich den virtuellen Teamchef eines Rennstalls – per Pad oder Headset gebt Ihr Euren Kollegen sogar unterm Rennen Anweisungen.
Während die PS2-Fassung an kräftigen Grafikproblemen krankt, wird das Geschehen auf der Xbox ordentlich, wenn auch nicht sonderlich spektakulär dargestellt. Für Anfänger ist "NASCAR 06" nichts, Profis bekommen ein komplexes Rennsport-Epos, in dem viel drin steckt. *us*

PS2 Zu viel des Guten: Bei Verkehr geht die PS2 sichtlich in die Knie.

**Genre: Rennspiel**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | 4 |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** EA Tiburon, USA
**Hersteller:** Electronic Arts
www.electronicarts.de

**USK-Rating** frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** ✓ Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **IndyCar Series 2005** (80%, MAN!AC 08/04) |
| Xbox | **IndyCar Series 2005** (81%, MAN!AC 08/04) |
| NGC | **F1 2002** (77%, MAN!AC 10/02) |

**Playstation 2** Grafik 59 % Sound 74 % – **75 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 69 % Sound 74 % – **80 %** Spielspaß

**Anspruchsvolle Simulation der uramerikanischen Rennsportart mit vielen taktischen Kniffen.**

# Conflict: Global Storm

**Genre: Taktik-Action**
**Schwierigkeit: mittel**

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 4 | |
| Via Linkkabel | 4 | 4 | |
| Online | 4 | 4 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9 ✓, Surround ✓, 60Hz ✓, DTS

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 September
Xbox September
NGC nicht geplant

**Entwickler:** Pivotal Games, England
**Hersteller:** Eidos
**Website:** www.eidos.de

**Pro**
+ Multiplayer Coop-Fest
+ grafisch überzeugend
+ vielseitige Szenarien

**Contra**
- Befehlseingabe zu hakelig
- teilweise schwache KI
- schnell unübersichtlich

**Alternativen:**
- PS2: Conflict: Vietnam (71%, MAN!AC 10/04)
- Xbox: Star Wars: Republic Commando (83%, MAN!AC 05/05)
- NGC: Rainbow Six 3 (80%, MAN!AC 08/04)

**Conflict: Global Storm**

Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 75 % – **78%** Spielspaß

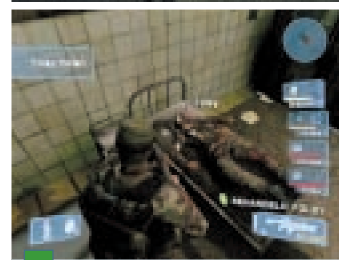
Xbox: Grafik 79 %, Sound 75 % – **79%** Spielspaß

**Grafisch gefällige Taktik-Ballerei, die erst im kooperativen Mehrspieler-Modus richtig glänzt.**



XB **Ausbruchsversuch: In der Abenddämmerung flieht Ihr aus der Festung eines südamerikanischen Drogenbarons.**



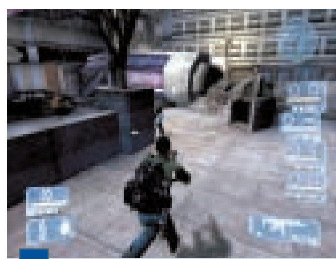


XB **Kontext-sensitive Team-Kommandos verteilt Ihr per Schultertaste.**

So politisch korrekt können Videospiele sein: Während die Amerikaner den "Global Terror" bekämpfen, herrscht in Europa der vergleichsweise harmlose "Global Storm". Mit der Namensänderung will man bei Eidos auf europäische Empfindlichkeiten nach den Londoner Terrorattacken Rücksicht nehmen. Änderungen am Spielinhalt gibt es allerdings nicht. So seid Ihr wie schon in den "Vietnam"- und "Desert Storm"-Vorgängern wieder mit einer vierköpfigen Spezialeinheit unterwegs. Jeder Mann im Team hat dabei seine persönliche Vorlieben: Connors gibt als Mann fürs Grobe mit dem MG Deckung und schießt Panzer mit der Bazooka ab, Foley erledigt als Sniper selbst entfernte Ziele. Jones und Bradley komplettieren Euer Kleeblatt. Während der Einsätze wechselt Ihr nach Bedarf zwischen den vier Soldaten und verteilt mit den Schultertasten Kommandos wie 'Feuer frei', 'Mir folgen' oder 'Position halten'. Wird einer Eurer Mitstreiter verwundet, bringt ihn ein Medikit wieder auf die Beine. Die Behandlung befehlt Ihr, indem Ihr den Verwundeten anvisiert – genauso lasst Ihr Minen legen, Geschütze bemannen oder Dokumente aufnehmen.



PS2 **Mit dem Messer tötet Ihr lautlos und bleibt so unentdeckt.**



PS2 **Im Straßenkampf nutzen Eure Gegner jede Deckung.**

## Schusswechsel weltweit

Mit Eurem Team seid Ihr auf der ganzen Welt im Einsatz. Dementsprechend abwechslungsreich sind die Missionen: Mal flieht Ihr aus einem Dschungelcamp, mal eskortiert Ihr einen Politiker durch verwinkelte Stadtlevels. Egal ob Innen- und Außenareal, Dschungel, Stadt- oder Schneelandschaft – Eure Gegner sind meist nicht nur zahlreich, sondern auch clever. Sie suchen Deckung, benutzen Granaten und sind auf größere Entfernungen oft nur schwer auszumachen. Wie sich das seit "Halo" gehört, bekommt Ihr es auch mit Fahrzeugen zu tun. So müsst Ihr nicht nur Panzer und Hubschrauber abschießen, sondern dürft auch bei Gelegenheit einen Jeep bemannen und durch die feindlichen Linien brausen. Um Euch vor den großen Kanonen eines Panzers oder den gezielten Salven eines Snipers zu schützen, vernebelt Ihr deren Sicht mit einer Rauchgranate. Erschütterungs- und Flashbang-Granaten dagegen stoppen große Gegnergruppen bzw. eignen sich zur Geiselbefreiung – "Rainbow Six" lässt grüßen. Einziger Nachteil der großen Handlungsvielfalt: Bei all diesen Möglichkeiten verliert Ihr im Einzelspieler-Modus schnell den Überblick. In den Multiplayer-Varianten dagegen arbeitet Ihr mit bis zu drei Mitspielern zusammen und beweist echtes Teamwork im Terrorkampf. *dm*

**David Mohr**



**Das wichtigste vorneweg: Spielt mit Freunden!** "Global Storm" lebt von Teamarbeit und belohnt Euch im Mehrspieler-Modus mit Stunden voller Spannung. Alleine dagegen müsst Ihr zurückstecken. Weil sich unter Beschuss schlecht noch Befehle verteilen lassen, stehen Eure Jungs meist einfach nur auf 'Mir folgen' und 'Feuer frei'. Bei Bedarf springt Ihr von Scharfschütze zu Raketenwerfer-Experte zu MP-Träger, die einzig wichtige Kommandofunktion ist das Wiederbeleben angeschossener Partner. Habt Ihr Euch erst einmal mit diesem Prinzip abgefunden, bleibt ein solider Shooter, den Ihr wahlweise aus Ego- oder Third-Person-Perspektive spielen könnt. Saubere Grafik und eine spannende Story machen die Einzelspieler-Kampagne zu einer runden Sache.

# Delta Force Black Hawk Down

VIDEO AUF DVD



XB Hinterm Bord-MG des gepanzerten Allradvehikels beschützt Ihr einen Hilfskonvoi. Eskortierungs- und Nachtmissionen lockern den harten Kriegsalltag auf.

Gut zwei Jahre hat's gedauert, bis Electronic Arts PS2- und Xbox-Besitzern die PC-Ballerei "Black Hawk Down" spendiert. Euer Auftrag: Als Mitglied eines US-Sondereinsatzkommandos kämpft Ihr im krisengeschüttelten Somalia gegen die Milizen eines Tyrannen. Während die PS2-Version mit graubraunen Langweiler-Texturen verschreckt, ist die Xbox-Fassung einen Tick hübscher. Beiden Umsetzungen gemein sind allerdings die erbärmliche KI (sowohl Teammitglieder als auch Feinde) sowie das einfallslose Missionsdesign. Das große Plus von "BHD" ist der actiongeladene Multiplayer-Modus: Bestreitet die Kampagne im Vierspieler-Splitscreen-Coop oder legt Euch via Linkkabel oder Breitband-Internet mit bis zu 32 (auf Xbox 50) Gegnern an. Im Test funktionierte dies dank flotten Novalogic-Servern mustergültig. Völlig indiskutabel hingegen die allgegenwärtige Glorifizierung des amerikanischen Soldaten als Heilsbringer: Eine Gedenktafel, um die Erinnerung an die gefallenen 'Helden' aufrecht zu halten, hat in einer Videospiel-Anleitung nichts verloren! *ms*



PS2 Im Splitscreen zu zweit ist's nett, online geht mit 32 Spielern die Post ab.

**Genre: Ego-Shooter**
**Schwierigkeit: einstellbar**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 | 4 |
| Via Linkkabel | 32 | 32 |
| Online | 32 | 50 |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Novalogic, USA
**Hersteller:** Electronic Arts
www.eagames.de

**USK-Rating** 16 **Preis:** ca. 40 Euro

**PS2:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, ✓ Keyboard
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

**Xbox:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**

| | |
|---|---|
| PS2 | bereits erhältlich |
| Xbox | bereits erhältlich |
| NGC | keine Umsetzung geplant |

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Rainbow Six Lockdown (77%, MAN!AC 11/05) |
| Xbox | Rainbow Six Lockdown (80%, MAN!AC 10/05) |
| NGC | Rainbow Six Lockdown (75%, MAN!AC 11/05) |

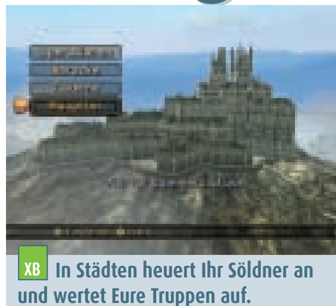
**Playstation 2**
Grafik 59 %
Sound 63 %
**62 % Spielspaß**

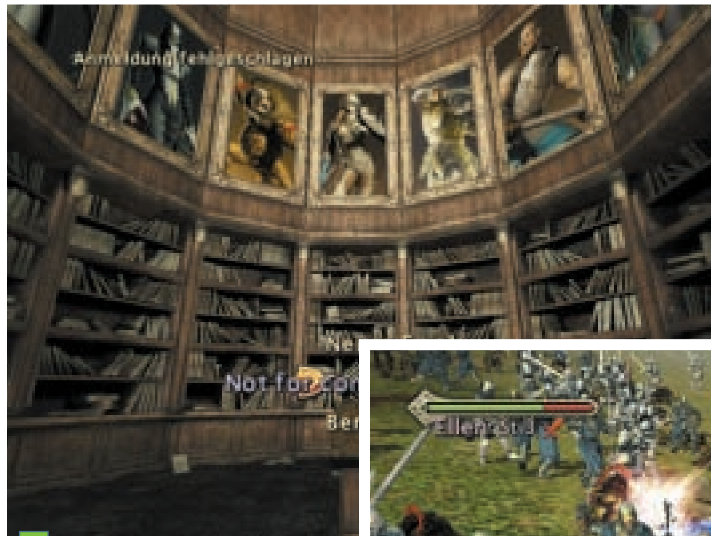
**Xbox**
Grafik 67 %
Sound 63 %
**68 % Spielspaß**

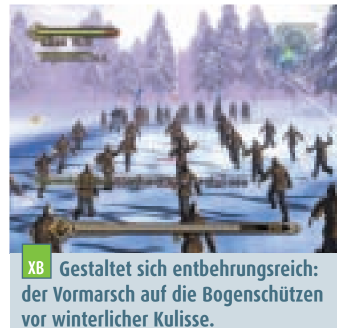
**Auf Xbox besser und schöner: biederer Kriegsshooter, der online zur Höchstform aufläuft.**

VIDEO AUF DVD!

# Kingdom Under Fire:Heroes


XB In Städten heuert Ihr Söldner an und wertet Eure Truppen auf.


XB Halle der Helden: Ob Mensch, Oger, Vampir oder Dunkelelfe – jeder Feldherr erzählt seine eigene Geschichte.


XB Gestaltet sich entbehrungsreich: der Vormarsch auf die Bogenschützen vor winterlicher Kulisse.


XB Wird die Truppe Eures Generals in einen Kampf verstrickt, teilt Euer Konterfei in flotter Beat'em-Up-Manier aus. Da bleibt kein Orkauge trocken!

Genre: Strategie/Action
Schwierigkeit: hoch

Spieler

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | | 1 | |
| Via Linkkabel | | – | |
| Online | | 6 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

USK-Rating 12 Preis: ca. 55 Euro

**Xbox**

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:**
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

**Highend-Unterstützung:**
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- 60Hz
- Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Phantagram, Korea
**Hersteller:** Deepsilver / Kochmedia
**Website:** www.deepsilver.de

**Pro**
+ detaillierte Charakter-Modelle
+ unkomplizierte Action-Steuerung
+ gigantischer Spielumfang

**Contra**
- chaotische Kameraführung
- sperrige und träge Steuerung
- zu viel planloses Rumgelatsche

**Alternativen:**
PS2 Samurai Warriors (79%, MAN!AC 07,04)
Xbox Kingdom under Fire: The Crusaders (82%, MAN!AC 12/04)
NGC Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)

**Kingdom under Fire: Heroes**

Xbox
Grafik 69 %
Sound 48 %
70% Spielspaß

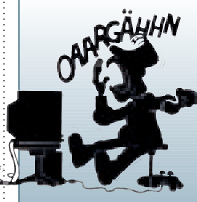
**Riesiges, aber unausgereiftes Strategie-Aufgebot mit effektvollen Action-Schlachten.**

Manche Spiele werden mit den besten Absichten entwickelt und überzeugen als Preview-Version auf ganzer Linie – schließlich geht man davon aus, dass die lieben Herren und Frauen Entwickler die offensichtlichen Kinderkrankheiten ihres Babys bis zur Veröffentlichung kurieren. Leider bleibt diese Hoffnung manchmal nur ein frommer Wunsch: So verspricht auch Phantagrams zweites "Kingdom Under Fire" eine hochmotivierende Mixtur aus Echtzeit-Strategie und Action, bei der sich Ork, Dunkelelfe und schwer gepanzerte Paladine ein blutiges Stelldichein geben. Weil das PC-typische Einheiten-Geschubse auf der Konsole und ohne Maus nur schwer realisierbar ist, hat sich Phantagram für eine direktere Steuerung entschieden. Ihr beobachtet Eure Einheiten von schräg oben oder zoomt die Kamera mitten ins Getümmel – und gebt die Marschrichtung direkt vor. Wer's gerne etwas taktischer hat, plant die Truppenbewegungen über eine kleine Karte rechts oben im Bild und setzt auf diese Weise beliebig viele Wegmarken oder Kehrtwenden, die Euer Zug allmählich abklappert. Ebenfalls praktisch: Wer mehrere Haufen befehligt, schickt ein Grüppchen voraus und versetzt die anderen in den 'Folge'-Modus.

## Hau den Lukas!

Rückt Euch der Feind (bei der Kartenplanung als nette, orange-farbene Marker zu erkennen) mal auf die Pelle, schaltet "Kingdom Under Fire" auf klassisches Beat'em-Up-Gehacke um. Während im Hintergrund die Schlacht tobt und Eure Bogenschützen Pfeilsalve für Pfeilsalve in den Gegnerpulk schicken, lasst Ihr Euren Feldherrn mit blitzschnellen Angriffskombinationen die feindlichen Reihen lichten. Je nach Kampagne erweist sich der Action-talentierte Befehlshaber als wortkarge, halbelfische Kommandeuse, zottelmähniger Blutsauger, Schwert schwingender Riese oder reißzahnbewehrter Oger-Häuptling: Die Palette an grazilen bis wuchtigen Leithammeln ist groß – und zusätzlich wird jeder General von Truppenführern unterstützt. Die sind je nach Verteilung der erkämpften Erfahrungspunkte mehr oder weniger ähnlich talentiert wie Euer Konterfei und kommen Euch im Scharmützel auf Button-Druck mit besonderen Fähigkeiten zu Hilfe – darunter sympathische Effekte wie ein tödlicher Meteorhagel, magische Feuersbrünste, Eiszauber oder Schüsse aus dem Präzisions-Kompositbogen. *rb*

Robert Bannert




**Phantagrams Genre-Crossover bietet mehr von allem, aber Spielumfang ist eben nicht gleich Spielspaß:** So zeigt die widerspenstige Kamera Eure Soldaten selten aus einem idealen Blickwinkel, die zickige Steuerung wiederum ignoriert mit schöner Regelmäßigkeit Eure Kommandos und erweist sich für echte Taktik als zu unpräzise. Auf der Action-Seite zeigt man sich versöhnlich und hält Euch mit hübsch animierten Massenkämpfen bei Laune. Aber das ewig gleiche Gehacke wird schnell langweilig und von der launischen Truppenplanung gestört. Zusammen mit dem uninspirierten E-Gitarren-Geschrammel als Hintergrundmusik ein zwar interessantes und umfangreiches, aber durchwachsenes Echtzeit-Strategie-Erlebnis.

# Without Warning



XB Verräterisches Mündungsfeuer: Manche Terroristen macht Ihr dank ratternder Knarre aus. Aber Achtung: Auch Eure Waffe ist weithin sichtbar.

Ein schönes Beispiel für die Nichtnachvollziehbarkeit mancher Alterseinstufungen bekamen wir diesen Monat mit der Testversion von Circles Spiele-Debüt "Without Warning" auf den Tisch. Da müssen sich fiktive Spektakel wie "Spartan" oder das humorige "Total Overdose" ein 'ab 18' bzw. die komplette USK-Verweigerung gefallen lassen – und ein kompromissloses, realistisches Terroristen-Gebolze wie "Without Warning" kommt mit 'ab 16' davon... Dabei ist hier (von gelegentlichen Minispielen nach dem allseits beliebten 'Drücke die richtigen Buttons'-Konzept mal abgesehen) vor allem eins Programm: wildes Geballere. Wenn Eure Terroristen-Bekämpfungs-Experten mit knatternder MG und wummernder Panzerfaust einen Menschen nach dem anderen durchlöchern, dann müssen wir uns nicht nur über das hektische 'Raus in die Deckung, rein in die Deckung'-Spiel und das widerspenstige Fadenkreuz wundern: Denn abseits der grafischen Tristesse und der uninspirierten Dauerballerei ist's vor allem eins – geschmacklos. *rb*



PS2 "Achtung, Granate!" Jetzt schnell in Deckung hechten!

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** Circle Studios, GB
**Hersteller:** Capcom
www.capcom.de

**USK-Rating** 16 **Preis:** ca. 50 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 November
Xbox November
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Fire For Effect: CT Special Forces** (69%, MAN!AC 06/05) |
| Xbox | **Fire For Effect: CT Special Forces** (70%, MAN!AC 05/02) |
| NGC | **Star Fox Assault** (69%, MAN!AC 06/05) |

**Playstation 2** Grafik 66 % Sound 68 % — **64 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 66 % Sound 68 % — **64 %** Spielspaß

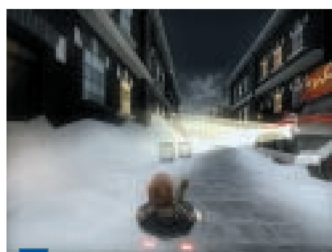
**Fantasielose, mäßig spaßige Ballerei von der Terrorismus-Stange: funktionell, aber überflüssig.**

# Charlie und die Schokoladenfabrik




XB Das haben wir im Film aber nicht gesehen: Charlie lässt Wonkas Umpa Lumpas Bonbons ernten und Roboter bauen.

Das jüngste Kinowerk von Skurrilitäten-Altmeister Tim Burton muss bei der Videospiel-Umsetzung tüchtig Federn lassen: Anders als der rundum Erwachsenen-taugliche Film zielen Xbox- und PS2-Versoftung ausschließlich auf Kinder ab – und selbst die dürften mit der unausgegorenen Mixtur aus Adventure und Möchtegern-Hüpferei wenig zufrieden sein, denn die Exkurse durch Willy Wonkas Süßwaren-Schlaraffenland werden von einer ungeschickten Kameraführung, sprunghafter Zuckel-Steuerung und unübersichtlichen Level-Landschaften behindert. Zwar tut der gute Willy alles, um Euch mit umfangreichen (und vom deutschen Originalsprecher aufgenommenen) Erklärungen jede noch so kleine Facette des Spielkonzepts näher zu bringen – aber letzlich bleibt's trotz aller Bemühungen ein konfuses Gelatsche mit schlaffen Rätseln und gelegentlichen Sprungeinlagen, die man gekonnt mit der schwammigen Steuerung sabotiert. Ein Lob verdienen sich die Entwickler allein für die ansehnliche Märchenoptik und den passablen Soundtrack. *rb*



PS2 Halsbrecherisch: Die Rutschpartie auf der Jagd nach einer Banknote.

**Genre: Jump'n'Run**
**Schwierigkeit: mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

**Entwickler:** High Voltage, USA
**Hersteller:** Take 2
www.take2.de

**USK-Rating** frei **Preis:** ca. 40 Euro

PS2:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Spongebob Schwammkopf Film, Der** (73%, MAN!AC 02/05) |
| Xbox | **Spongebob Schwammkopf Film, Der** (73%, MAN!AC 02/05) |
| NGC | **Spongebob Schwammkopf Film, Der** (73%, MAN!AC 02/05) |

**Playstation 2** Grafik 63 % Sound 68 % — **52 %** Spielspaß

**Xbox** Grafik 63 % Sound 68 % — **52 %** Spielspaß

**Uninspirierte Film-Versoftung mit lauen Rätseln und mäßig unterhaltsamem Gehopse.**

# Heroes of the Pacific

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: mittel bis hoch**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 | |
| Via Linkkabel | 8 | 8 | |
| Online | 8 | 8 | |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating** 12 **Preis:** ca. 50 Euro

**Playstation 2**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** ✔ 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, DTS

**Xbox**

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

**Entwickler:** IR Gurus, Australien
**Hersteller:** Codemasters
**Website:** www.codemasters.de

**Pro**
- abwechslungsreiche Missionen
- opulente Grafikkulisse
- spannende Kampagne
- viele freispielbare Flugzeuge

**Contra**
- für Einsteiger etwas zu schwer
- nichts für Pazifisten und Japan-Fans

**Alternativen:**
PS2: **Ace Combat: Squadron Leader** (87%, MAN!AC 03/05)
Xbox: **Crimson Skies: Highroad to Revenge** (87%, MAN!AC 12/03)
NGC: **keine erhältlich**

**Heroes of the Pacific**

**Playstation 2** – Grafik 85 %, Sound 74 % – **84 % Spielspaß**

**Xbox** – Grafik 84 %, Sound 74 % – **84 % Spielspaß**

**Die actiongeladene Flugsimulation überzeugt in Sachen Abwechslung, Steuerung und Optik.**




PS2 Neben der Hauptbeschäftigung Luftkampf kümmert Ihr Euch auch um gegnerische Bodenziele, wie Flakgeschütze, Panzer oder (hier) Flughäfen.





XB Jeder Abschuss wird von einer dicken Explosion begleitet.

Pearl Harbor, 1941: Japanische Kampfverbände überraschen die pazifische US-Flotte. In der Rolle eines amerikanischen Piloten erlebt Ihr den Zweiten Weltkrieg in einer 30-teiligen Kampagne. Vor jedem Einsatz wählt Ihr ein Fluggerät und informiert Euch beim Briefing.

Dann geht's in die Luft. Zwei Steuerungs-Methoden stehen zur Auswahl: Die 'Arcade'-Handhabung vereinfacht die Fliegerei, indem sie die Maschine automatisch auf die Horizontale ausrichtet. Trotzdem werden beide Analogsticks benötigt: Der linke steuert Höhen- und Querruder, während der rechte Stick Schub und Seitenruder ausrichtet, was nach dem fünfteiligen Training auch gut funktioniert.

Massenschlachten über dem Ozean und traumhaften Inseln fordern alles ab. Verschnaufpausen gibt's kaum: Nach dem Starten des eigenen Fliegers geht's meist umgehend ins Kampfgetümmel. Dabei sind genaues Zielen und schnelle Luftkampfmanöver vonnöten. Schließlich kreisen bis zu 150 Maschinen am überfüllten Himmel. Manchmal unterstützen Euch Flügelmänner, denen Ihr per Steuerkreuz Kommandos wie Verteidigen, Angriff oder Formation erteilt.

## Bombig

Das japanische Kaiserreich lauert aber nicht nur in der Luft: Am Boden und auf See warten schießfreudige Flakstellungen, Panzer, Kreuzer, Zerstörer und sogar ausgewachsene Flugzeugträger auf Euch. Mit einem MG-bewaffneten Jäger kommt Ihr da nicht weit. Nehmt deshalb Platz in einem Sturzkampfbomber oder Torpedoflugzeug, um die tödliche Fracht auf den Weg zu bringen. Bei Freifallbomben ist ein Sturzflug notwendig. Beim Ausklinken von Torpedos müsst Ihr dagegen auf die richtige Flughöhe und Geschwindigkeit achten.

Für Abwechslung sorgen verschiedene Wetterlagen, feindliche Überraschungsattacken und flexible Missionsziele. So gebt Ihr Geleitschutz, verteidigt Flugplätze oder zerstört gegnerische Geschützbatterien, um den eigenen Landungstruppen Verluste zu ersparen.

Erfolgreiche Einsätze werden mit Replays, Bonusmissionen und neuen Maschinen belohnt, die auch auf- und umgerüstet werden dürfen. Der lineare Kriegsverlauf rund um Midway, Wake Island, Guadalcanal etc. wird dabei von Comic-Standbildern und realen Dokufilmchen weitererzählt.

Landungen bleiben Euch erspart – nur selten müsst Ihr den richtigen Anflug finden, bevor die Automatik übernimmt. Löblich sind die vier Schwierigkeitsgrade sowie Multiplayer-Luftkämpfe für Online-Daddler. *ts*



PS2 Der hübschen Cockpit-Perspektive fehlt es leider an Übersicht.

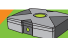


PS2 Praktisch: Die Zielsicht zeigt die Lage Eurer Maschine zum Zielobjekt.

**Thomas Stuchlik**



**Viel Action mit einem Schuss Simulation** verspricht "Heroes of the Pacific". Realismusfanatiker sind hier allerdings falsch – trotzdem werden dürstende Konsolenpiloten gut bedient. Bei den actiongeladenen Luftschlachten und den bis zuletzt spannenden Einsätzen kommt nach einiger Einarbeitung in die Steuerung richtig Freude auf. Das vorbildliche wie fordernde Missionsdesign ist zwar nie unfair, trotzdem werden Einsteiger am einstellbaren, aber dennoch hohen Schwierigkeitsgrad zu knabbern haben. Technisch präsentiert sich der Titel auf beiden Plattformen makellos: Trotz fetziger Explosionen, Partikeleffekten sowie massig Bodenbebauung kommt die Optik kaum ins Rucken. Lediglich Pazifisten sollten angesichts der Kriegsthematik einen Bogen drum machen.

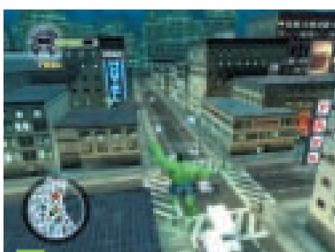

# The Incredible Hulk Ultimate Destruction



NGC Superhelden haben schwer zu tragen: Auf Knopfdruck greift sich Hulk Autos oder Steine und kloppt das amerikanische Militäraufgebot zurück in die Steinzeit.

Versicherungsgesellschaften wird mit dem Auftauchen von Hulk Angst und Bange. Wo das grüne Ungetüm erscheint, hinterlässt es eine Schneise der Verwüstung – Sach- und Personenschäden in Millionenhöhe sind die Folge. Im neuesten Konsolenauftritt des Superhelden geben die Entwickler ihrem destruktiven Riesenbaby gar eine komplette 3D-Stadt zum Austoben. Kollege Spider-Man hat's vorgemacht: Story-Missionen laufen bei "Ultimate Destruction" nicht in vorgegebener Reihenfolge ab, sondern können frei Schnauze im Stadtgebiet angesteuert werden. Zwischendurch hüpft und boxt Ihr Euch durch Straßenverkehr und Polizeisperren, legt ganze Straßenblöcke in Schutt und Asche oder sucht nach versteckten Bonusitems. Mit steigender Zerstörung könnt Ihr neue Schlagcombos kaufen.

Was kurzfristig Laune macht, ödet aufgrund eintönigem Spielprinzip schnell an, zumal "Hulk" sich technisch unspektakulär präsentiert. Beim Gamecube schleichen sich zusätzlich Ruckler ein. Fans des grünen Riesen werden jedoch solide bedient. *jw*



XB Frei wie ein Vogel: Das Stadtgebiet steht Euch zum Erkunden offen.

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | XB | NGC |

**Entwickler:** Radical Ent., USA
**Hersteller:** Vivendi Universal
www.hulkgamess.com

**USK-Rating** 16 **Preis:** ca. 50 Euro

**XB:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

**NGC:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Spider-Man 2** (80%, MAN!AC 09/04) |
| Xbox | **Spider-Man 2** (80%, MAN!AC 09/04) |
| NGC | **Spider-Man 2** (80%, MAN!AC 09/04) |

**Xbox** Grafik 63 % Sound 64 % – **65 %** Spielspaß

**Gamecube** Grafik 62 % Sound 64 % – **65 %** Spielspaß

**Ordentliche Superhelden-Action mit großem Zerstörungspotenzial – technisch bieder.**

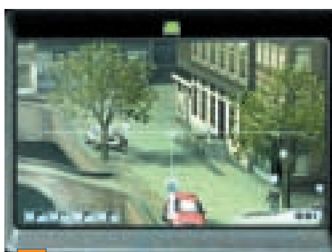
# Rainbow Six Lockdown



PS2 Die Zusammensetzung des Teams wechselt mit den Missionen. In Marseille gehen beispielsweise nur Eddie Price und Ding Chavez in Zivil auf Terroristenjagd.

Während der virtuelle Terror aufrüstet, muss Team Rainbow im Konsolenkampf zurückstecken. Im zweiten PS2- und Gamecube-Abenteuer machen technische Tücken Ding Chavez und seiner Söldnertruppe das harte Digi-Leben unnötig schwerer.

Bei der in 16 Kapitel unterteilten Storykampage von "Lockdown" fällt Kennern der Serie sofort der actionslastigere Spielverlauf auf. Einher mit dem verringerten Taktik-Aspekt geht eine vereinfachte, griffige Befehlshandhabung: Komplexe Teamkontrollen funktionieren nun Kontext-sensitiv. Zeigt Ihr mit dem Fadenkreuz auf eine Tür, werden diverse Räumbefehle automatisch eingeblendet. Reagieren Eure Digi-Kameraden bei diesen Aktionen meist zu Eurer vollsten Zufriedenheit, lässt die KI – auch auf gegnerischer Seite – im offenen Gelände regelmäßig zu Wünschen übrig. Aufgelockert werden die Team-Einsätze von Sniper-Intermezzi, deren technische Umsetzung gerade noch akzeptabel ausfällt. PS2-Besitzer freuen sich neben dem Story-Modus auf umfangreiche Multiplayer-Optionen, Cube-Fans gehen fast leer aus. *jw*



NGC Die Sniper-Missionen fallen auf dem Gamecube grafisch karg aus.

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: mittel bis hoch**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 | 2 |
| Via Linkkabel | 16 | – |
| Online | 16 | – |
| System | PS2 | NGC |

**Entwickler:** Redstorm, USA
**Hersteller:** Ubisoft
www.ubisoft.de

**USK-Rating** 16 **Preis:** ca. 60 Euro

**PS2:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, ✓ Pro Logic 2

**NGC:**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (80%, MAN!AC 10/05)
NGC bereits erhältlich

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Brothers in Arms: Road to Hill 30** (90%, MAN!AC 05/05) |
| Xbox | **Brothers in Arms: Road to Hill 30** (89%, MAN!AC 05/05) |
| NGC | **Ghost Recon 2** (78%, MAN!AC 06/05) |

**Playstation 2** Grafik 72 % Sound 78 % – **77 %** Spielspaß

**Gamecube** Grafik 72 % Sound 78 % – **75 %** Spielspaß

**Technisch schwachbrüstige und spielerisch enttäuschende Fortsetzung des Team-Shooters.**

# The Suffering Ties That Bind

**Genre: Action**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 | |
| Via Linkkabel | – | – | |
| Online | – | – | |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating** 18 USK **Preis:** ca. 60 Euro

**Playstation 2** 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** ✔ 16:9, ✔ Surround, ✔ 60Hz, DTS

**Xbox** 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

**Entwickler:** Surreal, USA
**Hersteller:** Midway
**Website:** www.midway.com

**Pro**
+ dichte Atmosphäre
+ spaßige Splatter-Action
+ Held mit Ecken und Kanten

**Contra**
- wenig intuitive Script-Sequenzen
- auf Dauer nervige Einblender
- eintöniger Level-Aufbau

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **Psi-Ops: The Mindgate Consp.** (80%, MAN!AC 10/04) |
| Xbox | **Psi-Ops: The Mindgate Consp.** (80%, MAN!AC 10/04) |
| NGC | **Resident Evil 4 (dt.)** (92%%, MAN!AC 04/05) |

**The Suffering: Ties That Bind**

Playstation 2: Grafik 77 %, Sound 81 %, **74 %** Spielspaß

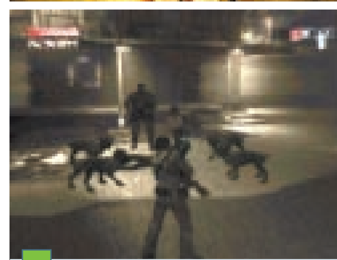
Xbox: Grafik 77 %, Sound 82 %, **74 %** Spielspaß

**Rot triefendes Splatterfest mit motivierender Story, aber ermüdend eintönigem Leveldesign.**



XB Der voluminöse 'Vielfraß'-Dämon steckt viel weg: Da Ihr nur zwei Waffen gleichzeitig tragen könnt, müsst Ihr in den Massenkämpfen Munition sparen.





XB Bekannt aus Teil 1: der fiese Torque-Dämon und Flashback-Szenen.

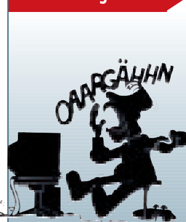
Vor einem Jahr öffnete Surreal die Pforten zur Unterwelt: In "The Suffering" (Test in MAN!AC 07/04) musstet Ihr Euch als Todeskandidat Torque durch eine monsterverseuchte Strafanstalt metzgern und brachtet das blutige Geschehen zu drei alternativen Enden. Die Fortsetzung "The Suffering: Ties That Bind" führt Euch, je nach Speicherstand vom Vorgänger, mit drei unterschiedlichen Intros in die Handlung ein.

## Verrückt & blutbeschmiert

Unabhängig von der Einleitung torkelt Torque alsbald durch die Slums von Baltimore – mitten hinein in eine brutale Schlacht zwischen Ordnungshütern, Soldaten der intriganten 'Foundation' und den altbekannten deformierten Ausgeburten einer höllischen Nachbardimension. Dabei geht es für das vierschrötige Rauhbein Torque nicht nur ums blanke Überleben: Visionen von Frau und Kind sowie der dämonische Strippenzieher Blackmore locken ihn immer weiter hinein in die verslumte, degenerierte Chaosstadt. Die nette Horror-Story führt Euch zwar motivierend durch die stark gescripteten Levels, ist im Grunde aber nur Fassade.

Dahinter suhlt sich der eigentliche Spielkern behaglich im roten Lebenssaft, denn auch der zweite "Suffering"-Teil ist in erster Linie eine bemerkenswert deftige Action-Schlachtplatte. Gnadenlos schießt und prügelt Ihr Euch durch die höllische Freakshow der 'Pinhead'-Klone, seltener nehmt Ihr auch menschliche Widersacher aufs Korn. Seit dem ersten Teil ist Torque wesentlich sprungfreudiger geworden, nutzt identische Bleispritzen beidhändig und lugt wie gehabt wahlweise durch die Ego-Perspektive. Letzteres ist leider wenig sinnvoll, da Ihr die meisten Kämpfe auf mittlere bis nahe Distanz bestreitet. Wenn Ihr durch genügend Treffer einen Balken aufgeladen habt, kann Euer bulliger Held außerdem zu guten oder bösen Monsterformen 'ausrasten' und Spezialattacken ausführen. Dann trüben Filterschlieren das Bild und die Brocken zerplatzter Gegner fliegen in Zeitlupe umher. Wie im Vorgänger hängen die Endsequenzen von Euren moralischen Spielhandlungen ab. *mw*

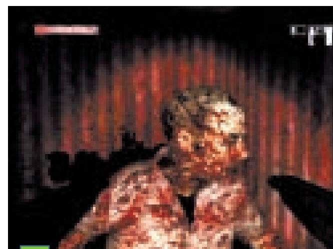
**Max Wildgruber**



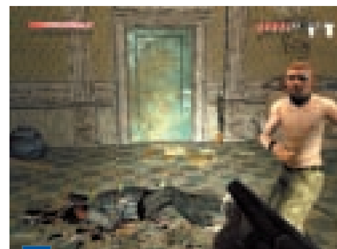

**Auch Midways zweite Monster-Metzelei verschenkt Ihr Potenzial:** Das ist schade, denn ich persönlich kann mich für den famos unsympathischen Antihelden Torque und das ganze versaute Szenario durchaus erwärmen. Aber vorgegebene Handlungs-'Schläuche', die zu einem Massenkampf oder einer Storysequenz und von dort in den nächsten Script-Strang führen, langweilen auf Dauer. Meistens sucht Ihr die Areale nach dem nächsten Trigger ab, Abwechslung und gute Einfälle gibt es selten. Außerdem gehen mir die inflationär verwendeten 'Strobo'-Einblender irgendwelcher Schweinereien auf die Nerven – Schockmomente werden so plump kaputt gehauen. Positiv fällt die sauber lokalisierte deutsche Fassung auf, lediglich auf platzende Köpfe müsst Ihr verzichten.



XB Eintönige Einlage: mit dem stationären MG gegen Fleischberge.



XB Da platzt mir ja das Rohr: Mit rotem Lebenssaft wird lustig rumgesaut.

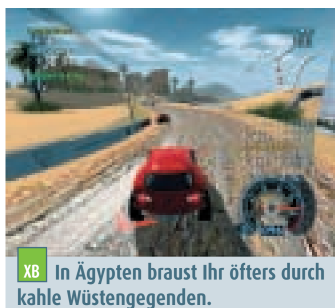


PS2 Den Junkie habt Ihr nach Hause gebracht – jetzt erst einmal ein Schuss!

# World Racing 2

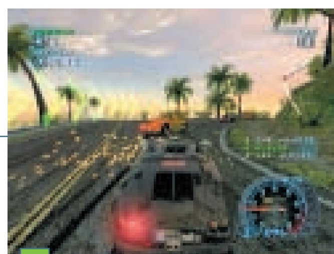
Rund zwei Jahre nach ihrem ersten Konsolenrennspiel starten die deutschen Entwickler Syntec erneut durch: "World Racing 2" setzt wie der Vorgänger auf das Konzept großer und auf Wunsch frei befahrbarer Landschaften. Diesmal erkundet Ihr die vier Gebiete Hawaii, Miami, Italien und Ägypten, dazu gesellen sich der lizenzierte Hockenheimring und ein anonymes Testcenter. 92 Boliden stellt der Fuhrpark zur Verfügung, dabei seid Ihr nicht mehr nur auf Mercedes-Benz-Vehikel beschränkt: Über ein Dutzend anderer Hersteller wie VW oder Alfa Romeo steuern ebenfalls Boliden bei.

In der Karriere tretet Ihr zu allerlei Wettbewerben an: Mal fahrt Ihr auf vorgegebenen Wegen normale Rennen aus, mal geht's querfeldein zur Sache. Fast immer müsst Ihr neben der Konkurrenz auch den normalen Straßenverkehr beachten, der Euch sonst in die Quere kommt. Häufig gilt



XB In Ägypten braust Ihr öfters durch kahle Wüstengegenden.

es auch, Nebenbedingungen zu erfüllen: Mindestplatzierungen werden oft gefordert, manchmal habt Ihr aber z.B. ausreichend Driftpunkte zu sammeln, einen Temposchnitt zu halten



XB Das Schadensmodell der Vehikel fiel ansehnlich aus.

oder dürft möglichst wenig Schaden am Fahrzeug verursachen. Mit Erfolgen schaltet Ihr weitere Rennen frei, das Preisgeld investiert Ihr in Fahrzeugtuning oder kauft Euch Vehikel sowie Pisten für Einsätze im 'Frei Fahrt'-Modus. Geschenkt wird Euch nämlich nichts, sogar Testfahrten für ein Wunschauto müssen bar bezahlt werden. *us*

**Ulrich Steppberger**



**"World Racing 2" hat einiges, das ich richtig gut finden will.** Vor allem die großen Landschaften wären ein dickes Plus, gäbe es da nicht unnötige Ärgernisse: Wieso muss ich erst in der Karriere Geld verdienen, bevor ich mir überhaupt ein Vehikel für die freie Fahrt leisten kann? Auch das ließe sich hinnehmen, würde der Frust nicht so schnell zuschlagen. Schon nach wenigen Rennen werdet Ihr mit kniffligen Nebenbedingungen gepiesackt, grenzwertig unfaire Kontrahenten und die etwas obskure Fahrphysik sorgen für häufige Niederlagen – motivierend ist das nicht. Die Grafik sieht hübsch aus und hat z.B. schicke Schadenseffekte zu bieten. Das kleistert aber das Bild mit zu viel Details zu und führt teilweise zu Rucklern. Schade, so reicht's nur zu einem Mittelfeld-Platz.

**Genre:** Rennspiel
**Schwierigkeit:** hoch

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

**Entwickler:** Synetic, Deutschland
**Hersteller:** Playlogic/Atari
www.synetic.de

**USK-Rating:** frei **Preis:** ca. 70 Euro

**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ✓ Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

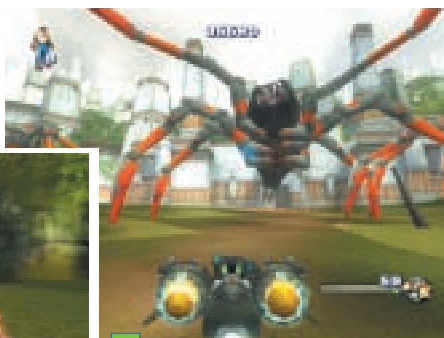
**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | DTM Race Driver 2 (89%, MAN!AC 11/04) |
| Xbox | DTM Race Driver 2 (89%, MAN!AC 05/04) |
| NGC | World Racing (72%, MAN!AC 04/04) |

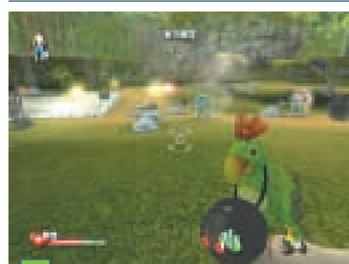
**Xbox** Grafik 72 % Sound 67 % **64 % Spielspaß**

**Umfangreiches Rennspiel mit vielen Freiheiten, aber auch reihenweise nerviger Macken.**

# Serious Sam 2



XB Hauptsache groß: Zwischengegner erreichen meist mehrstöckige Ausmaße.



XB Hauptsache schräg: Der Papagei fliegt die Bombe direkt zum Gegner.



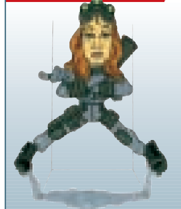
XB Hauptsache ballern: An willigem Kanonenfutter herrscht kein Mangel.

Während das Gros der Shooter-Hersteller ihre Ballertitel mit Rennspiel- ("Halo") oder Adventure-Elementen ("Metroid Prime") veredeln, hält es der kroatische Entwickler Croteam so einfach wie möglich. Zwar findet sich genrefremder Einschlag auch bei "Serious Sam 2" in Form von Fahrzeug-Intermezzi, Hauptaugenmerk liegt aber auf Ego-Action in seiner reinsten, geradlinigen Form.

Konträr zum Shooter-Standard nennt Ihr bereits nach kürzester Zeit ein Arsenal wuchtiger Ballermänner Euer Eigen. Mit doppelläufiger Schrotflinte, Plasmagewehr oder Maschinenpistole wird auf alles geschossen, was sich bewegt: Turmhohe Yetis, minderbemittelte Barbaren oder Zombie-Footballspieler werfen sich Euch im Sekundentakt vor den Lauf und jagen den Abschusszähler in schwindelerregende Höhe. Munitionsmangel kennt die rüde Daueraction ebensowenig wie Verschnaufpausen. Protagonist Sam ist sich außerdem nicht zu fein, das Monster-Massaker auf fünf thematisch unterschiedlichen Welten mit trockenem, nicht immer intelligentem Witz zu kommentieren.

Wer lieber Gegner mit Grips abschießt, kann sich via System Link oder Xbox Live auf die Suche nach menschlichen Gegenspielern begeben. *jw*

**Janina Wintermayr**



**Ballern für konditionierte Shooter-Puristen** – und solche, die es werden wollen. "Serious Sam 2" verzichtet bewusst auf spielerische Variation und reduziert den Shooter-Spaß auf seine primitive Grundsubstanz: Ballern bis der Arzt kommt. Wenn die rasante Ego-Action etwas belastet, dann sind es die Sehnen im Abzugsfinger und die Lachmuskeln. Kurzfristig macht das simple Spielprinzip mächtig Laune, zumal die technische Umsetzung sauber ausfällt und die Grafik flüssig läuft. Mit der Zeit stellen sich aufgrund uniformem Levelaufbaus und immer gleichen Gegnern Ermüdungserscheinungen ein. Wer Anspruch voraussetzt, sollte um "Serious Sam 2" einen großen Bogen machen. Freunde hirnloser Ballerorgien finden dagegen kaum passenderes Software-Futter.

**Genre:** Ego-Shooter
**Schwierigkeit:** mittel

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | 4 |
| Online | 4 |

**Entwickler:** Croteam, Kroatien
**Hersteller:** Take 2
www.croteam.com

**USK-Rating:** frei **Preis:** ca. 40 Euro

**Xbox**
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ 60Hz ○ Soundtrack

**Veröffentlichung:**
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

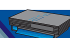
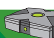
**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05) |
| Xbox | Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05) |
| NGC | Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05) |

**Xbox** Grafik 70 % Sound 65 % **69 % Spielspaß**

**Grafisch ansehnliche Fließband-Ballerei, deren seichtes Spielprinzip kurzfristig Laune macht.**




 Playstation 2  Xbox  Gamecube



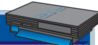

# NBA Live 06

**Genre: Sportspiel**
**Schwierigkeit: niedrig bis hoch**

**Spieler**

| Konfiguration | Spieler max. | | |
|---|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 8 | 4 | 4 |
| Via Linkkabel | – | – | – |
| Online | – | – | – |
| System | PS2 | XB | NGC |

**USK-Rating**  **Preis:** ca. 55 Euro

## Playstation 2 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

## Xbox 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

## Gamecube 

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

**Spezielle Peripherie:** Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
**Highend-Unterstützung:** 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

## NBA Live 06

**Playstation 2** – 88% Spielspaß – Grafik 85 % – Sound 85 %

**Xbox** – 88% Spielspaß – Grafik 87 % – Sound 85 %

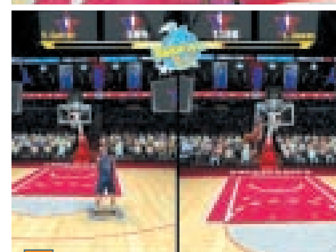
**Gamecube** – 88% Spielspaß – Grafik 85 % – Sound 85 %

**Verbessertes Basketballfest mit feinen Steuerungs-Neuheiten und monströsem Karriere-Modus.**



XB Kommt ein Monster-Shaq geflogen: Die herrlichen Animationen und detailreichen virtuellen NBA-Konterfeis sorgen für staunende Gesichter.





NGC Freiwürfe funktionieren zu einfach. Das Dunkfest macht Laune (von oben).

EA verteilt Geschenke: Die aktuelle Konsolengeneration neigt sich langsam dem Ende zu und die Kanadier holen das Letzte aus der betagten Technik heraus. Die virtuellen Dunk-Könige strotzen mit detailreichen Animationen und geschmeidigen Bewegungsabläufen – die Xbox-Version sticht hervor. Auch an spielerischen Ideen mangelt es nicht. Topathleten verfügen neuerdings über eine simpel auszuführende 'Supermove'-Steuerung: In typischer Manier dribbelt Steve Nash seine Gegenspieler schwindlig und leitet den Ball mit einem kunstreichen No-Looker zum freistehenden Power-Forward weiter. Monstercenter Shaq verschafft sich hingegen unter dem Korb mit wuchtigen Armbewegungen Respekt und schließt den Angriff mit einem brachialen Dunking ab. Diese zahlreichen Superstar-Personifizierungen sorgen für ein authentisches Basketballerlebnis.

Auch die erweiterte Karriere-Variante protzt mit Feinheiten: Wer besonders fix vorankommen will, simuliert Trainingslager und unwichtige Partien, während Zocker mit der nötigen Freizeit Stunden in Kader-Updates investieren. EA verbessert und vereinfacht zudem die Steuerung des im letzten Jahr eingeführten Dunkingfestivals, setzt Euch intelligentere Mitspieler zur Seite und fordert Profis mit starken CPU-Gegenspielern heraus. Online-Matches gibt's leider nicht. *rf*

**Veröffentlichung:**
**PS2** Oktober
**Xbox** Oktober
**NGC** Oktober

**Entwickler:** EA Sports, Kanada
**Hersteller:** Electronic Arts
**Website:** www.electronic-arts.de

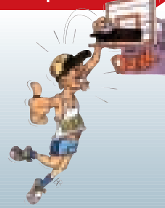
**Pro**
- nützliche 'Supermove'-Steuerung
- krachige Dunk-Festival-Variante
- deutlich erweiterter 'Dynasty'-Modus
- simple Kader-Updates
- exzellente Gegner-KI

**Contra**
- eine tadellose Arcade-Kamera fehlt

**Alternativen:**

| | |
|---|---|
| PS2 | **ESPN NBA Basketball** (88%, MAN!AC 01/04) |
| Xbox | **NBA Inside Drive 2004** (82%, MAN!AC 01/04) |
| NGC | **NBA Live 2005** (87%, MAN!AC 12/04) |

**Raphael Fiore**



**Basketballfest für Taktik- und Simulations-Gourmets:** Langsam wird mir Electronic Arts unheimlich. Jedes Jahr verbessern die Sportexperten ihre Top-Franchises mit etlichen sinnvollen Erweiterungen. In diesem Jahr sorgt die tadellose, äußerst nützliche 'Supermove'-Steuerung für Begeisterungsstürme: Eure virtuellen NBA-Virtuosen zelebrieren dank vielfältiger Move-Palette ihre Sportart in unnachahmlicher Manier und Ihr seid mittendrin. Auch die deutlich stärkeren KI-Gegner motivieren alte Hasen, den CPU-Mitspielern zolle ich dank durchdachten Aktionen in der Offensive und Defensive Respekt. Die Krönung stellt der aufgebohrte Karriere-Modus dar, der dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten akribische Taktiker ebenso zufrieden stellt wie zeitempfindliche Quickie-Manager. Neben normalen Partien überzeugen etliche Boni-Spielvarianten. Besonders die vereinfachte, jedoch vielfältigere Dunk-Festival-Steuerung sorgt für Laune. Einzige Mängel: Ab und an schlittern Eure Giganten unrealistisch übers Parkett, Online-Duelle sucht Ihr vergebens und eine ideale arcadelastige Kamera wie in Segas "Virtua NBA" fehlt.



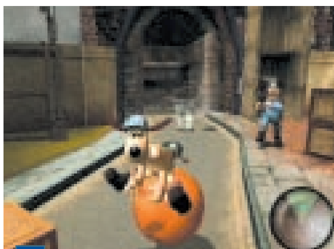
PS2 Zahlreiche neue Steuerungs-Feinheiten und die erheblich verbesserte KI in den eigenen Reihen überzeugen: Shaqs Block sorgt für genügend freien Wurfraum.

# Wallace & Gromit Auf der Jagd n. d. Riesenkaninchen




XB Zahlreiche Kaninchen und andere Nagetiere müssen angesaugt und in einer Windhose entsorgt werden. Zeit für dumme Sprüche bleibt aber immer.

Das ideenreiche Knetmasse-Team ist wieder da! Der tollpatschige Wallace und sein Hund Gromit müssen wie in der kommenden Verfilmung ihre Stadt vor einer Kaninchenplage retten. Denn leider verputzen die Vielfraße das preisgekrönte Gemüse aller Bewohner. Um Herr der Lage zu werden, setzen die beiden das 'Kaniniwehr' ein, das alle möglichen Dinge, vorrangig aber Löffelhüpfer und andere Nager, aufsaugt. In dem witzigen Abenteuer erwartet das Duo eine ganze Stadt voller Minispiele und kleiner Rätsel: So müsst Ihr findige Wege suchen, die von den Mitbürgern gestellten Aufgaben zu lösen. Praktisch: Im Gegensatz zum Vorgänger dürft Ihr nun beliebig zwischen beiden Akteuren umschalten. Solltet Ihr an einer Stelle scheitern, dürft Ihr es beliebig oft versuchen. Der nichtlineare Titel sprüht dabei vor Charme: Die witzigen Animationen sowie die englische Sprachausgabe begeistern. Spielerisch hapert's jedoch an der etwas ungenauen Steuerung, der bockigen Kamera und dezenter Eintönigkeit. Auf der PS2 fallen zudem teils unschöne Slowdowns auf. *ts*



PS2 Witzig: Später darf zur Jagd auch ein Hüpfball benutzt werden.

**Genre: Action-Adventure**
**Schwierigkeit: niedrig**

| Konfiguration/Spieler max. | | |
|---|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 | 1 |
| Via Linkkabel | – | – |
| Online | – | – |
| System | PS2 | XB |

Entwickler: Frontier, England
Hersteller: Konami
www.konami.de

USK-Rating: frei · Preis: ca. 50 Euro

PS2: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox: PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

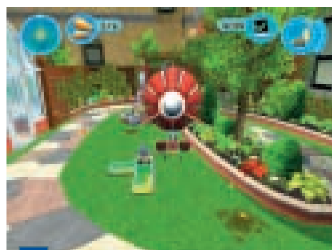
Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox Oktober
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Futurama (63%, MAN!AC 09/03)
Xbox Futurama (63%, MAN!AC 09/03)
NGC Donald Duck Phantomias (63%, MAN!AC 09/03)

Playstation 2: Grafik 72 % · Sound 75 % · **72 % Spielspaß**
Xbox: Grafik 73 % · Sound 75 % · **72 % Spielspaß**

**Urkomische Knuddel-Versoftung mit einer Unmenge an Minispielen, aber einigen Steuermacken.**

# Stuart Little 3



PS2 Flugeinlagen und Minigolf-Runden sorgen für etwas Abwechslung.

Während sich Sonys bekannte Hüpfhelden anderen Genres zuwenden, wird die Jump'n'Run-Sparte mit Lizenzfutter von der Stange gefüllt: "Das große Foto-Abenteuer" ist das Spiel zum Film, der lediglich als DVD-Premiere erscheint. Kein Wunder also, dass auch die PS2-Umsetzung uninspiriert alle möglichen Standardideen der Zunft abklappert. Wenigstens fällt die Technik ordentlich aus und es ist für genug Abwechslung gesorgt, so dass Hüpfnovizen besser unterhalten werden als beim drögen Stallkollegen "Brave". Aber drauf gewartet hat sicher auch niemand... *us*

**Genre: Jump'n'Run**
**Schwierigkeit: niedrig bis mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Magenta, USA
Hersteller: Sony
www.playstation.de

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Tak 2: Der Stab der Träume (70%, MAN!AC 05/05)
Xbox Tak 2: Der Stab der Träume (70%, MAN!AC 05/05)
NGC Tak 2: Der Stab der Träume (70%, MAN!AC 05/05)

Playstation 2: Grafik 65 % · Sound 61 % · **64 % Spielspaß**

**Ordentliches, aber unspannendes Jump'n'Run mit netten Einlagen.**

# King of Fighters Maximum Impact – Maniax



XB Auf die Fresse, fertig, los: Iori verprügelt Seth mit einem Monstercombo.

Bereits auf der Playstation gelang der Dimensionssprung der "King of Fighters"-Riege eindrucksvoll. Etwas mehr als ein halbes Jahr später erscheint die leicht veränderte Xbox-Version. Ihr wählt jetzt zwischen japanischer und englischer Sprachausgabe und umgeht so die miese englische Synchro. Noch wichtiger wiegt der Online-Modus. Via Xbox Live vermöbelt Ihr etwa mit Rock hartnäckige Internet-Prügler und startet ein Turnier mit bis zu 128 Teilnehmern. Offline gefällt trotz fehlender Angriffsvarianten der 2D-Version eine ausgeklügelte, tadellose Steuerung und ein monströses, simples Kampfsystem. Ergo auch für Einsteiger geeignet. *rf*

**Genre: Beat'em-Up**
**Schwierigkeit: niedrig bis mittel**

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | 2 |

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Ignition
www.snkplaymore.jp

USK-Rating: 12 · Preis: ca. 50 Euro

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit; E/D japanische/englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox Oktober
NGC nicht geplant

Alternativen:
PS2 King of Fighters: Maximum Impact (84%, MAN!AC 03/05)
Xbox Street Fighter Anniversary Edition (86%, MAN!AC 12/04)
NGC Capcom VS. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Xbox: Grafik 64 % · Sound 78 % · **84 % Spielspaß**

**Zur PS2-Version leicht veränderte, tadellos spielbare 3D-Prügelei.**

# One Piece Grand Battle




Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: einstellbar

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 2 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.ubisoft.de

USK-Rating: 12 Preis: ca. 30 Euro

**Playstation 2**

PAL: mittelgroße Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Dragonball Z Budokai 3 (73%, MAN!AC 02/05) |
| Xbox | Kung Fu Chaos (75%, MAN!AC 05/03) |
| NGC | Super Mario Sunshine (69%, MAN!AC 13/03) |

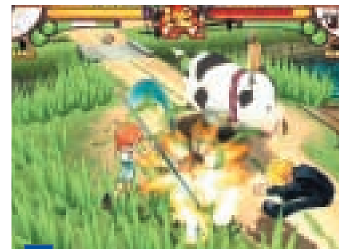
Playstation 2: Grafik 70 %, Sound 62 % – **67 % Spielspaß**

**Kurzweilige Chaos-Keilerei ohne Tiefgang, dafür mit pfiffigen Kämpfern und Bonbon-Optik.**



PS2 Powerattacken gefallen mit schicken Effekten und Kamaraschwenks.

Schon wieder ein Anime-Klopper! Nach den androgynen "Saint Seiya"-Helden und den celgeshadeten "Yu Yu Hakusho"-Fritzen sind die beliebten Chaos-Piraten der "One Piece"-Serie dran. Dementsprechend chaotisch geht's dann auch zu in "Grand Battle": In dezent interaktiven Arenen wuselt Ihr herum, schmeißt Eurem Kontrahenten das Levelinventar an die Rübe oder zeigt ihm mit aufwändig in Szene gesetzten Spezial-Attacken, wer die Hosen an hat. Dreamcast-Kennern fallen auf den ersten Blick die großzügigen Anleihen beim Capcom-Prügler "Power Stone" auf. Mittels Schultertasten-Unterstützung greift Ihr den Feind, schleudert ihn umher oder holt für kurze Zeit einen Zweitcharakter zu Hilfe, der Euren Opponenten unablässig mit Schlägen bearbeitet. Wahlweise praktiziert Ihr dies im 'Arcade'- oder 'Versus'-Modus, legt in der (wenig nützlichen) Trainingsvariante eine Übungsstunde ein oder springt direkt in den Story-Part, wo diverse Minispiele für Kurzweil sorgen; diese bestreitet Ihr auf Wunsch auch mit einigen Freunden. *ms*

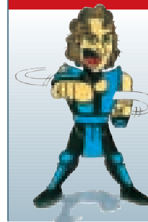


PS2 Scheucht Ihr den Ochsen auf, mutiert die Wiesen-Stage zum Tollhaus.



PS2 Holen beiden Fighter ihre Zweitcharaktere herbei, wird's unübersichtlich.

Matthias Schmid



**Konfus, kurios, kurzweilig!** Dass sich "One Piece Grand Battle" dreist bei Mehrspieler-Spaßgranaten wie "Power Stone" oder "Super Smash Bros. Melee" bedient, ist offensichtlich – und es tut gut damit. Zwar bemäkeln Prügel-Profis den bei längerer Spielzeit mangelnden Tiefgang, eine zu träge Steuerung und die Unausgeglichenheit zwischen den Manga-Protagonisten. Für eine hektische Runde 'Grasbüschel-an-den-Kopf-werfen' oder 'Dem-Gegner-auf-dem-Wanst-rumhüpfen' ist "Grand Battle"aber immer wieder gut. Wer einen günstigen Genre-Vertreter mit sympathischen Helden sucht, riskiert einen Blick. Wer ohnehin schon glühender Fan der TV-Serie ist, sollte sich den hübsch anzusehenden Beat'em-Up-Ausflug seiner Lieblings-Seeräuber gönnen.

# Digimon World 4



PS2 Saltohieb: Mit Spezialattacken haltet Ihr mehrere Monster in Schach.

Das Action-Rollenspiel "Digimon World 4" fordert Teamgeist: Bis zu vier Spieler wählen ein Digimon und durchstreifen gemeinsam vier Abenteuerwelten, in denen Ihr Schlüssel sammelt, kämpft und allerlei Missionen besteht. Die zahlreichen Keilereien gegen Dino und Megaschnecke bestreitet Ihr in Echtzeit. Euer Schützling lernt einige Manöver wie Wirbelschlag und Magiegeschosse, trotzdem spielen sich die Kämpfe etwas plump. Solisten haben's schwer, denn der Schwierigkeitsgrad wird der Spielerzahl nicht angepasst. Für jeden Niederschlag kassiert Ihr Erfahrungspunkte, mit denen die vier Start-Digimon zu 40 Arten werden. *oe*

Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 4 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

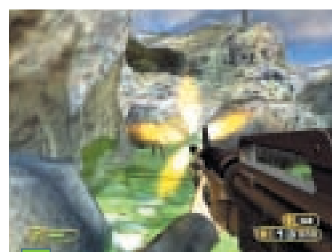
Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Resident Evil Outbreak File #2 (78%, MAN!AC 10/05) |
| Xbox | Baldur's Gate Dark Alliance (87%, MAN!AC 03/03) |
| NGC | Final Fantasy Crystal Chronicles (83%, MAN!AC 04/04) |

Playstation 2: Grafik 68 %, Sound 65 % – **62 % Spielspaß**

**Solides Mehrspieler-Abenteuer, solo aber etwas zu schwer.**

# Conspiracy: Weapons of Mass Destruction



XB Im Dschungel lauern Gefahren wie Gegner, Fallen und schlechte Texturen.

"Sie kennen solche Storys nur aus dem Film... Doch jetzt stecken Sie mittendrin." Was der Klappentext vollmundig verkündet, verschweigt jedoch, dass es sich bei der vermeintlichen Film-Vorlage wohl um einen C-Movie gehandelt hat. Wie bei einer Billigfilm-Produktion wurde bei "Conspiracy: Weapons of Mass Destruction" an allen Ecken und Enden gespart. Held Cole Justice und die Story um gemeinen Bioterrorismus entstammen der Retorte, Grafik sowie Sound dümpeln auf unterem Niveau und eine KI ist kaum vorhanden. Wenngleich sich das Machwerk recht ordentlich spielt, sollten Shooter-Fans die Finger davon lassen. *jw*

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

| Konfiguration/Spieler max. | |
|---|---|
| Am Einzelsystem | 1 |
| Via Linkkabel | – |
| Online | – |

Entwickler: Kuju, England
Hersteller: East Entertainment Media
www.conspiracywmd.com

USK-Rating: 18 Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (45%, MAN!AC 08/05)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

| | |
|---|---|
| PS2 | Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 08/03) |
| Xbox | Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 08/03) |
| NGC | Die Hard Vendetta (68%, MAN!AC 01/03) |

Xbox: Grafik 42 %, Sound 40 % – **40 % Spielspaß**

**Belangloses Stück Shooter-Software mit ordentlicher Steuerung.**

# Inhalt 11-2005


Atari Lynx

## Special
Games Convention 2005

## Trailer
Onimusha: Dawn of Dreams
Okami
Condemned
King Kong

## Previews
Need for Speed: Most Wanted
SSX on Tour
Battalion Wars
Sly 3: Honor Among Thieves
Jak X: Combat Racing
Shadow of the Colossus
Crime Life: Gang Wars
Fatal Frame 3: The Tormented
Knights of the Temple 2
Shaman King: Power of Spirit

## Preview Short Cuts
WRC: Rally Evolved
Dancing Stage Max
EyeToy Play 3
Sonic Gems Collection
Blazing Angels: Squadrons of WW2

## Test
Far Cry Instincts
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Geist
Dancing Stage: Mario Mix
Spartan: Total Warrior
Darkwatch
Heroes of the Pacific
Conflict: Global Storm
Delta Force: Black Hawk Down
Total Overdose
Kingdom Under Fire: Heroes
Makai Kingdom (Import)
World Racing 2

## Test Short Cuts
FIFA 06
NBA Live 06
NHL 06
NASCAR 06 Total Team Control
Tiger Woods PGA Tour 06
Everybody's Golf
Real World Golf
One Piece Grand Battle
Metal Slug 4
King of Fighters Neowave (Import)
Midway Arcade Treasures 3
Xyanide

## Handheld

## Handheld-Trailer
Monster Hunter Portable
Grand Theft Auto: Liberty City Stories

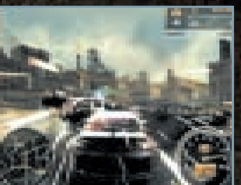
## Handheld-Previews
Death Jr.
Lost in Blue

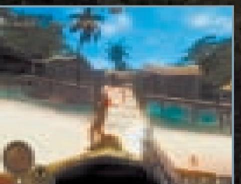
## Handheld-Tests
Nintendogs
Castlevania: Dawn of Sorrow
Pac'n Roll
Burnout Legends
Midnight Club 3 DUB Edition
Coded Arms
Twisted Metal: Head On

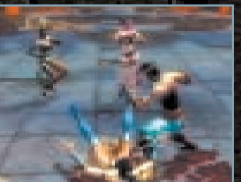
## Extended
Atari Lynx
Spiel-Film: Snake Rattle 'n' Roll

## anyMAN!AC
TSU-Wahlwerbespot

## Credits / Outtakes


Need for Speed: Most Wanted


Far Cry Instincts


Mortal Kombat: Shaolin Monks


Shadow of the Colossus

MAN!AC DVD 11-2005 | MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS | Far Cry Instincts · Shadow of the Colossus
GTA: Liberty City Stories · Sly 3: Honor Among Thieves
SSX On Tour · Battalion Wars · Extended: Atari Lynx

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

# MAN!AC DVD

11-2005

## NEED FOR SPEED: Most Wanted
Angespielt: die neueste Episode der Kult-Raserei

## KING KONG
Wir zeigen erste Spielszenen der vielversprechenden Filmumsetung

## MORTAL KOMBAT Shaolin Monks
Das jüngste MK-Abenteuer im knallharten DVD-Test

**144 Minuten Laufzeit!**
Far Cry Instincts · Shadow of the Colossus
GTA: Liberty City Stories · Jak X: Combat Racing
Sly 3 · SSX On Tour · Battalion Wars
Extended: Atari Lynx

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.



Was dieser Bikertrupp wohl im Schilde führt? Im Rahmen der umfangreichen Story habt Ihr mit allerlei düsteren, aber auch ungewöhnlichen Charakteren und Gruppen zu tun.

# Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Abenteuer >> Action-Adventure

**Das sensationelle Gangster-Epos debütiert auf der PSP: Wir haben neue Bilder und Fakten zum kommenden Mafioso-Knüller.**



Freiheit auf zwei Rädern: Endlich kann Toni auch Bikes benutzen.



Die Zivilbevölkerung wurde mit allerlei skurrilen Typen angereichert.



Nicht immer seid Ihr als Einzelkämpfer unterwegs: Bei manchen Aufträgen habt Ihr Begleitung oder müsst die Zielperson vor Schaden bewahren.

## Previews

Wir stellen Euch die kommenden Hits im Detail vor



Auf den Straßen von Liberty City klaut Ihr das Vehikel Euer Wahl: An verschiedenen Auto, Trucks und sogar Motorrädern herrscht kein Mangel.

"GTA 3". Das heißt nicht, dass Ihr einfach eine Umsetzung der PS2-Episode vorgesetzt bekommt. Die Handlung des Handheld-Epos spielt rund drei Jahre vor dem damaligen Geschehen. Entsprechend bewegt Ihr Euch zwar in der weitgehend gleichen Umgebung mit den drei großen Stadtteilen Portland, Staunton Island und Shoreside Vale, die aber durchaus verändert wurden - so kommt Ihr z.B. an Gebäuden vorbei, die damals kurz vor dem Abriss standen, während anderswo Wolkenkratzer noch gar nicht erbaut wurden. Außerdem diktiert die Mode unterschiedliche Klamotten für die Bevölkerung, beim Bummel entdeckt Ihr viele andere Läden.

### Autodiebstahl inklusive

Traditionell legt Ihr bei "GTA" weite Wege ungern zu Fuß zurück, darum besorgt Ihr Euch lieber einen fahrbaren Untersatz. Wenn Ihr keinen in der Garage habt, wird ein Fahrzeuglenker unsanft davon überzeugt, sich von seinem Vehikel zu trennen. Auf den Straßen begegnen Euch Dutzende unterschiedlicher Autos - vom sperrigen Transporter bis zur Familienkutsche und Nobelflitzern ist alles dabei. Wie üblich könnt Ihr während der Fahrt verschiedenen Radiosendern in der Stadt lauschen, die mit bekannten Lizenzsongs diverser Stilrichtungen sowie schrägen Moderatoren und Werbespots unterhalten. Kapert Ihr bestimmte Boliden, dürft Ihr damit sogar zwischendurch andere Ziele verfolgen - mit einem Taxi chauffiert Ihr z.B. Fahrgäste und kassiert Honorar. Und im Gegensatz zu "GTA 3" könnt Ihr Liberty City nun auch mit knatternden Motorrädern erforschen.

Da die PSP über wenigerer Tasten verfügt als ein PS2-Pad, wurde die Steuerung umgestellt: Feuergefechte funktionieren dank Zielkreuzautomatik und schnellem Waffenwechsel trotzdem einwandfrei. Und wenn Ihr doch mal von feindseligen Genossen durchsiebt werdet, hat Rockstar ebenfalls an Euch gedacht: Handheld-spezifisch wurden Missionen so gestaltet, dass Ihr sie bei einer Runde zwischendurch schaffen könnt und nicht nach ewig langen Bemühungen gefrustet neu beginnen müsst - mit einer rund 25 Stunden langen Handlung seid Ihr schließlich lange genug beschäftigt.



Wie immer in der "GTA"-Historie wollt Ihr diese netten Herren möglichst selten sehen: Benehmt Euch deshalb brav, wenn eine Streife Euren Weg kreuzt.



Wer sich an die gängigen Verkehrsregeln hält, hat meistens seine Ruhe: Überfahrt Ihr aber eine Ampel, werden die Ordnungshüter schnell auf Euch aufmerksam.



Fallt Ihr negativ auf, rücken Euch die Cops auf die Pelle.

### Tolle Technik

Unsere kurze Stippvisite in Liberty City, die wir bei einem Besuch in der deutschen Take-2-Zentrale machen durften, hinterlässt einen rundum hervorragenden Eindruck. Zwar ist die gezeigte Version noch längst nicht fertig, glänzte aber bereits mit einer großartigen Einbindung der ambitionierten Ideen - wer schon mal ein PS2-"GTA" gespielt hat, fühlt sich sofort heimisch.

Die intelligenten Ergänzungen und Änderungen für den Handheld-Betrieb versüßen das Ganovenleben und machen Lust auf mehr. Am meisten begeistert hat uns aber die hohe Qualität der Grafik: Sichtweite und Detailgrad können qualitativ durchaus dem großen Konsolenvorbild Paroli bieten, auch Grafik-Ruckler hielten sich in Grenzen - stilvolle neue Details wie hübsche Lichtreflexe im Autolack sorgen für zusätzliche Freude.

Wenn alles gut geht, können wir noch im Oktober unsere Mafia-Karriere starten: "Liberty City Stories" wird ein Hit. *us*



Griesgram: Als Toni Cipriati ist Euch nicht gerade zum Lachen zumute.



Feuergefechte werden auf die PSP-Steuerung optimiert.

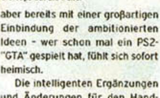



### Erste Ganoven-Schritte >> Bisherige Handheld-"GTAs"

"Liberty City Stories" ist nicht das erste tragbare "GTA"-Spiel, auf den Game Boys erschienen im Lauf der Jahre bereits drei Episoden - allerdings noch mit Vogelperspektive und ohne 3D-Optik.



Grand Theft Auto (GBC, 1999)



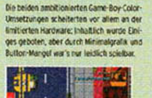
Grand Theft Auto 2 (GBC, 2000)

Die beiden ambitionierten Game-Boy-Color-Umsetzungen scheiterten vor allem an der limitierten Hardware: Inhaltlich wurde Einiges geboten, aber durch Minimalgrafik und Button-Mangel war's nur leidlich spielbar.



Grand Theft Auto Advance (GBA, 2005)

Besser machte es die GBA-Fassung: Zwar trübte ein penetrantes Dauerruckeln den stimmigen Retro-Eindruck, ansonsten gelang eine stimmige Rückkehr zur Qualität der zweidimensionalen PSone-Teile.

### GTA: Liberty City Stories

PSP | DS | GBA

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Rockstar Leeds, England |
| Hersteller >> | Take 2 |
| Termin >> | Oktober |

PERSPEKTIVE 85-95 von 100

Verbrechen lohnt sich: Bombastisches Ganoven-Epos, das mit den PS2-Brüdern problemlos mithalten kann.







NINTENDO DS SPIELE-TEST



Im überwucherten Schlossgarten entfachen wir einen Wirbelsturm: Den Skelettmann rechts oben lässt das zwar kalt - aber das Fass, das er bald werfen wird, kann uns so nichts anhaben.



Um Waffen aufzurüsten, braucht Ihr erst die passenden Seelen.



Diese Symbole zeichnet Ihr immer wieder mit dem Stylus nach.

# Castlevania: Dawn of Sorrow

MOBILE GAMER BEST BUY PLATIN AWARD

Abenteuer >> Action-Adventure

**Martin Gaksch** 9 von 10 – "Ein Fest für 2D-Fans und Retro-Jünger"

Danke Konami, meine Gebete wurden erhört. Als alter "Castlevania"-Hase habe ich …

**David Mohr** 9 von 10 – "Charakter-Management vor hübscher Kulisse"

Optik hin, Retro her, vor allem der Kern von … problemlos vonstatten geht. Gut gemacht, Konami.

## Spiele-Tests

Umfassende Analysen der neuesten Handheld-Spiele

Der Name "Castlevania" steht seit 1986 für anspruchsvolle Hüpfspiel-Abenteuer mit Vampirjäger-Flair. Unzählige Versionen für alle gängigen Konsolen zementierten die Serie im Spieler-Bewusstsein und stellten dabei eins unmissverständlich klar: mit 2D-Grafik ist "Castlevania" am besten. Zwar machten die 3D-Ausflüge auf N64 oder PS2 keine schlechte Figur, doch unangefochtener Höhepunkt war bislang "Castlevania: Symphony of the Night" für die PSone.

### Adel verpflichtet

Die Story knüpft an den Vorgänger "Aria of Sorrow" auf dem Game Boy Advance an. Hauptdarsteller Soma Cruz muss sich mit einem Kult herumschlagen, der ihn zum neuen Dracula machen will. Um sich und seine Freunde zu beschützen, dringt er in das riesige Schloss der Verrückten-Sekte ein. Dort wartet ein ganzes Schreckenskabinett: Seelenlose Zombies, Mörderpflanzen, Riesenwölfe, wandelnde Ritterrüstungen, Walzer tanzende Geister, Harpien... ganz zu schweigen von den Zwischengegnern.

In der Rolle des Soma bekämpft Ihr diese Höllenkreaturen mit verschiedensten Waffen. Zweihandschwert, Katana oder Hellebarde findet Ihr entweder im Schloss, oder Ihr kauft sie bei Euren Freunden. Die begleiten Euch nämlich ins herrschaftliche Anwesen und machen sich in stillen Ecken als Händler nützlich. Rüstungen und Heiltränke gibt's ebenfalls in deren improvisierten Geschäften.

Somas eigentliche Macht kommt aber von seinen Feinden. Besiegte Gegner hinterlassen nämlich gelegentlich Seelen, die Ihr einsammelt und dann für Eure Zwecke nutzt. Doppelsprung und Unterwasseratmung lernt Ihr auf diese Weise genauso wie Axt- oder Messerwurf, das Beschwören verschiedener Kreaturen oder die Fähigkeit zur Kurzstrecken-Teleportation. Doch damit nicht genug: Eure Waffen verbessert Ihr ebenfalls mit Hilfe gesammelter Seelen. So rüstet Ihr einfache Buttermesser zu scharfen Dolchen um - vorausgesetzt, Ihr habt den passenden Dämon in Eurer Gewalt. Damit bei all dieser Ausrüstungs- und Fähigkeiten-Flut kein unnötiger Frust aufkommt, dürft Ihr per Knopfdruck zwischen zwei Konfigurationen wechseln. So schaltet Ihr problemlos zwischen schnellen und schweren Waffen oder bestimmten Spezialfertigkeiten um. Das spart lästiges Menü-Gefummel und verdoppelt Euer Waffenarsenal. Aber auch hier gilt: Erst den richtigen Zwischengegner besiegen! Dafür braucht Ihr Euren Stylus, mit dem Ihr nach erfolgreichem Kampf magische Symbole auf das Touchpad kritzelt, um den Obermotz zu eliminieren.



Auf dem oberen Bildschirm erleichtert Euch die automatisch mitzeichnende Karte die Orientierung spürbar. So könnt Ihr entspannt Baumstämme rösten.

### Entdecker gesucht

Habt Ihr erst mal einen Teil des Schlosses erkundet, hilft Euch die Minikarte im oberen Bildschirm bei der Orientierung. Hier findet Ihr auch Speicherpunkte und Teleporter. Letztere ersparen in dem riesigen Gemäuer so manchen lästigen Fußmarsch. Trotzdem solltet Ihr Euch auf ausgiebige Erkundungstouren einstellen, denn andauernd eröffnen Somas neue Fähigkeiten bisher unzugängliche Stellen. Kommt Ihr einmal nicht weiter, hilft ein Besuch bei den Freunden. Yoko und Hammer geben oft Hinweise zum weiteren Vorgehen, wenn sie nicht gerade über die Annäherungsversuche des jeweils anderen staunen. Auch die überall im Schloss versteckten "Mystik-News" sind immer für einen Fingerzeig gut. Im Laufe des Abenteuers kommen Euch weitere Gestalten zu Hilfe bzw. in die Quere: Julius Belmont zum Beispiel, ein Nachfahre der Ur-Vampirjäger, bekannt aus der angestaubten NES-Version. Den alten Mann überflügelt Ihr allerdings schnell, denn getötete Monster bringen Erfahrungspunkte und machen so immer stärker. *dm*

Bei Yoko verwaltet Ihr erbeutete Seelen und verbessert Eure Waffen.

Heimtückisch: Manchmal wachsen den kleinen Pflänzchen große Köpfe.



Mit der dicken Axt ist der fliegende Dämon nur schwer zu erwischen.

Geflügelte Bogenschützen und Geistertänzer machen Euch zu schaffen.



Dieser Zwischengegner ist ein besonders harter Brocken, der auch nach einem Sturz über mehrere Stockwerke nicht aufgibt.

**DS-Faktor**

Wie üblich beschränkt sich der obere Bildschirm auf nützliche Zusatzinformationen. So lest Ihr hier den Status Eures Charakters ab oder habt die Karte stets im Blick. Auf dem unteren Screen nutzt Ihr den Stylus, um hinderliche Eisblöcke aus dem Weg zu schnippen oder dicke Bösewichte zu exorzieren. Um wichtige Kämpfe zu gewinnen, zeichnet Ihr okkulte Symbole nach. Der Wechsel zwischen Button-Steuerung und Stylus ist dabei kein Problem.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

**Schwierigkeit >> mittel**

| | |
|---|---|
| Entwickler >> | Konami, Japan |
| Hersteller >> | Konami |
| Zirka-Preis >> | 40 Euro |
| Sprache >> | deutscher Text |
| Termin >> | 29. September |

**Alternativen**

| | |
|---|---|
| PSP | Medievil Resurrection (63 von 100 in dieser Ausgabe) |
| GBA | Castlevania: Aria of Sorrow (nicht getestet) |

**Castlevania: Dawn of Sorrow**

Pro:
- einzigartige Atmosphäre
- riesige Auswahl an Fähigkeiten
- sinnvolle Touchscreen-Nutzung
- aufwändiges Anime-Intro

Contra:
- wenig konkrete Hinweise
- viel Lauferei

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 9 von 10

Sound: 7 von 10

90 von 100 SPIELSPASS

Intelligente Rätsel, wunderschöne Zeichnungen, fantastische Gegner – ein opulentes Meisterwerk.

# METAL GEAR AC!D

KOMPLETT LÖSUNG

**Schleichen, schießen, Karten sammeln – wir führen Euch unbeschadet durch die Lobito Labors.**

## Die Grundlagen

In "Metal Gear Acid" zieht Ihr pro Runde Ihr zwei Karten, insgesamt sechs könnt Ihr gleichzeitig auf der Hand halten. Alles was Ihr tut, wird mit Karten bezahlt und verursacht 'Kosten'. Je mehr Kosten Ihr pro Zug anhäuft, desto länger müsst Ihr bis zum nächsten Zug warten. Im Übersichtsmodus (Dreieck-Taste) seht Ihr neben jeder Figur einen Info-Kasten mit drei Zahlen. Die erste Zahl zeigt an, wie viele Karten die Figur auf der Hand hat. Die zweite Zahl verrät die angehäuften Kosten der Figur und die dritte Zahl die Zugreihenfolge. Steht dort bei Snake eine '3', kommen zwei andere Charaktere vor ihm dran.

## Die Karten

Die besonders effektive XM8 gibt's nur nach Eingabe eines Passworts.

Snake kann zunächst zwei Aktionen pro Zug ausführen, eventuell drei, wenn Ihr die richtige Karte dabei habt. Taugen die Karten auf Eurer Hand nichts, könnt Ihr zwei davon ablegen. Dieses Ablegen muss die erste Aktion in der Runde sein und beendet sofort Euren Zug. Es gibt insgesamt 204 Karten im Spiel, von denen Ihr fast alle finden bzw. im Kartenladen kaufen könnt. Einige wenige müsst Ihr per Passwort freischalten. Karten schwanken in der Häufigkeit zwischen '+' (sehr häufig) und '+++++' (absolut selten). Um Karten zu kaufen, könnt Ihr:

- **Kartenpacks in Einsätzen aufsammeln**
- **Einsätze besonders gut abschließen und eine Belohnung kassieren**
- **im Kartenladen einkaufen**

Mit etwas Geduld und vielen Punkten lassen sich fast alle Karten im Kartenladen finden. Punkte bekommt Ihr, indem Ihr erledigte Einsätze nochmal anwählt und durchspielt, meist unter verschärften Bedingungen.

### Waffen

Die MP5 müsst Ihr erst ausrüsten, bevor Ihr sie benutzen könnt.

Waffen kommen in zwei Varianten: Entweder könnt Ihr sie sofort 'benutzen' oder müsst sie erst 'ausrüsten'. Die Famas oder die Socom wählt Ihr einfach an – dazu muss Snake lediglich so stehen, dass er sein Ziel sieht. Die richtig guten Geschütze solltet Ihr allerdings erst ausrüsten. Sagen wir, Ihr wollt das M4-Sturmgewehr benutzen. Ihr bekommt die Karte auf die Hand und wählt 'ausrüsten'. Jetzt packt Ihr die Waffe in einen der beiden Plätze in Eurem Inventar (Bildschirm oben rechts). Um mit dem M4 zu schießen, braucht Ihr Munition gleichen Kalibers. Das Kaliber (9 mm, 5.56 mm etc.) findet Ihr auf der Waffenkarte notiert. Normalerweise benutzt Ihr die gleiche Karte nochmals als Munition. Zieht Ihr also eine zweite M4-Karte, könnt Ihr endlich feuern. Dazu klickt Ihr auf die neue M4, wählt die erste M4 in Eurem Inventar an, um zu laden, und sucht dann ein Ziel aus. Ihr könnt aber auch eine andere Waffenkarte mit dem gleichen Kaliber als Munition benutzen.

Habt Ihr eine Waffe ausgerüstet und werdet beschossen, kann es sein, dass Snake einen Gegenangriff startet. Er schießt mit der ausgerüsteten Waffe, egal ob Munition da ist oder nicht. Danach verschwindet sie aus dem Inventar. Die CQC-Karten (Close Quarter Combat) funktionieren genauso, nur für den Nahkampf.

### Ausrüstung

Die 'Ausweichen'-Karte schützt vor Angriffen aus jeder Richtung.

Ausrüstung nimmt ähnlich wie Waffen einen Platz in Eurem Inventar ein. Die anfänglichen zwei Slots könnt Ihr später durch die Karten 'Ausrüstung Lvl. 2' und 'Ausrüstung Lvl. 3' auf vier bzw. neun Plätze steigern. Hier kommen Karten wie 'Ausweichen' oder 'Kugelsichere Weste' hin, die Euch im Kampf schützen. Aber auch 'Klettern' oder 'Stealth' müsst Ihr ausrüsten. Diese Karten verschwinden entweder nach einer gewissen Zeit automatisch oder nach Benutzung.

### Bewegung

Erst klopfen, dann laufen – so verwirrt Ihr die Wachmänner.

Zwar könnt die meisten Karten auch zur Bewegung nutzen, doch schafft Ihr so nur drei Felder pro Zug. Richtige Bewegungskarten wie die 'Genomsoldaten' erlauben aber mindestens vier, später sogar acht Felder Bewegung. Diese Karten sind mit die wichtigsten in Eurem Deck – Ihr könnt eigentlich nie genug davon dabeihaben.

### Kostenreduktion

Besonders hilfreich sind diese Karten, denn so kann z.B. Teliko aushelfen.

Manche Karten senken Eure Kosten um vier, acht oder sogar zwölf Punkte. Geschickt eingesetzt, könnt Ihr so mehrmals hintereinander ziehen, ohne auf den Gegner zu warten. Bewegt Ihr Euch zweimal (acht Punkte Kosten) und setzt dann eine '-8 Kosten'-Karte ein, sinken diese auf Null und Ihr dürft erneut agieren.



Löst Granaten mit dem Gewehr aus, um mehrere Gegner gleichzeitig zu treffen.

## Passwörter:

Gebt folgende Passwörter ein und freut Euch über ein paar ganz besondere Karten:
**viper**
**mika**
**karen**
**jehuty**
**xmeight**

## Das perfekte Deck

Euer Deck, also alle mitgeführten Karten, sollte sich immer nach dem bevorstehenden Einsatz richten. Zu Anfang könnt Ihr nur 30 Karten mit in den Kampf nehmen, später 35 und gegen Ende sogar 40 Karten. Der genaue Aufbau hängt natürlich von Euren verfügbaren Karten ab. Falls ein Einsatz spezifische Karten fordert, erwähnen wir das an gegebener Stelle. In einem 30er-Deck solltet Ihr immer dabei haben:

**10 Waffen** (bei 'Ausrüsten'-Waffen ans Kaliber denken und auf eine Munitionsart konzentrieren, außerdem ein bis zwei Granaten mitnehmen)
**8 Bewegungskarten**
**2 Heilung**
**2 Rüstung**
**2 Ausweichen/Rüstung**
**2 Kostenreduktion**
**4 frei wählbare Karten** (Missionsanforderungen beachten)

Versucht die Kosten der Karten so niedrig wie möglich zu halten, damit Ihr sie zur Not als Bewegungskarten einsetzen könnt. Achtet auch darauf, welche Karten Ihr sehr oft ablegt, ohne sie zu nutzen und passt Euer Deck entsprechend an.

## Im Einsatz

Achtet auf die Laser-Detektoren! Unter denen müsst Ihr durchkriechen.

Tote Wachen vereinfachen den Einsatz, vermiesen Euch aber auch das Ranking.

Grundsätzlich gilt: erst ballern, dann fragen! Zwar belohnt das Spiel unauffälliges und schnelles Vorgehen mit einem guten Ranking, aber vor allem in späteren Levels wird es ganz schön knifflig, den Wachen und ihren elektronischen Helfern nur aus dem Weg zu gehen. Wer kein Risiko auf sich nehmen will, schaltet die Wächter kurzerhand aus – am besten von hinten. Aber aufpassen, dass Ihr die Wache wirklich in einer Runde wegputzen könnt, sonst schlägt sie nämlich Alarm. Werdet Ihr entdeckt, so ist das kein Grund zur Panik – während Wächter um Hilfe rufen, habt Ihr oft noch eine Runde Zeit, sie auszuschalten.



## Level-Übersicht

An dieser Stelle verraten wir Euch Tipps für einzelne Level. Allerdings beschränken wir uns bei dieser Analyse auf die wirklich harten Nüsse. Zur besseren Übersicht notieren wir die Abschnitte, die wir überspringen, am linken Rand.

**Ruinen: Unterer Abschnitt**
Schleicht bis zu der frisch gemauerten Wand, wobei Ihr auf die Si[...] sollte[...] quen[...] schon[...]

**Mine[...]**

Be[...] od[...] die Minen und [...] gehen.

**Waffenlager**
Vorsicht: Die Wachen hier tragen Rüstung, Ihr braucht also eventuell mehr als einen Schuss, um sie zu erledigen. Außerdem sind die Nischen in den Gängen mit Laserfallen gesichert. Das C4 ist im linken Raum im ersten Stock. Vorsicht vor Wachrobotern und den Selbstschuss-Kameras. Für die Roboter braucht Ihr Granaten – oder viele Bewegungs-Karten.

**Ruinen: Unterer Abschnitt**
Benötigte Karten: C4

Erledigt erst Wache und Kamera, sprengt dann die instabile Wand mit dem C4. Denkt dran, dass Ihr das C4 mit einem Schuss zur Explosion bringen müsst. Steigt auf die Mauern hoch, um die Wachen von dort auszuschalten. Eine Stinger-Rakete wartet auf der Klippe.

**BRC-026 – Leone**
Benötigte Karten: Heilung, Nikita-Rakete, Panzerweg, Ausweichen

Leone hält jede Menge aus und ist von vorne und von der Seite nahezu unverwundbar. Trennt [...]

Ein neuer Gegner [...] Roboter-Kameras. Trickst sie mit einer Stealth-Karte aus oder schießt sie einfach ab.

**Minenfeld: Oberer Abschnitt**
Benötigte Karten: Minendetektor

Mit dem Minendetektor und vielleicht einer Stealth-Karte solltet Ihr hier gut durchkommen.

**Ebro-Turm 1**
Benötigte Karten: Uniform-R, -B, und -G, C4

Zunächst schnappt Ihr Euch die drei bunten Uniformen rechts und links vom roten Raum, dann verlasst Ihr das Level und aktualisiert Euer Deck. Zieht die rote Uniform an, verlasst den roten Raum nach rechts und kriecht im nächsten Raum durch den Schacht nach Norden. Nach links kommt Ihr jetzt zurück in den roten Raum. Die Treppe hoch und in die grüne Uniform gewechselt! An der



# Service

**Komplettlösungen, Tipps & Tricks, technisches Know-How**



# N-Gage Arena >>

Bei seinen Spiele-Ambitionen hat Handy-Hersteller Nokia bereits Lernfähigkeit und schnelle Reaktion bewiesen: Klagen über die Defizite der ersten N-Gage-Generation wie seitliches Telefonieren und umständlicher Game-Card-Wechsel führten zur raschen Veröffentlichung des N-Gage QD mit seinem erheblich stilvolleren Design und besserer Bedienbarkeit.

Der Markterfolg des Spiele-Handys hält sich dennoch in Grenzen, und so überraschte Nokia auf der diesjährigen E3-Messe mit einem produktpolitischen Kniff, der das Überleben der N-Gage-Idee auf Dauer sichern soll. Statt hochwertiges Handy-Spiel nur auf einer Plattform anzubieten, unterstützen in Zukunft eine ganze Reihe Smartphones (also hochgezüchtete Mobiltelefone mit PDA-Zusatzfunktionen) die erweiterten Spiele-Fähigkeiten. Dabei sollen zukünftige Titel – ab Ende des Jahres will man erste Entwicklerkits bereitstellen – vor allem von den leistungsfähigen Prozessoren und 3D-Spezialchips kommender Smartphone-Generationen profitieren. Auf der E3 wurden auf einer Prototyp-Hardware erste Grafikdemos von (im Handy-Bereich) revolutionärer Qualität gezeigt: In rasanten Kamerafahrten säbelte sich ein Blech-Ninja über einer nächtlichen Skyline durch eine Armada von Flug-Robotern.

Vollwertiges Pad zum Rausziehen: So könnte ein Nokia-Smartphone mit N-Gage-Technik aussehen.

## Neues Leben für N-Gage

**Nokia hält Handy-Spielern die Treue: Zukünftige Smartphones werden N-Gage-Funktionalität besitzen.**

Neben schneller 3D-Grafik soll sich Nokias nächste Spielegeneration durch umfassende Multiplayer-Unterstützung definieren – die offizielle Online-Gemeinde 'N-Gage Arena' wird also weiter bestehen. Dem Spielmodul könnte dagegen das Ende winken: Laut Nokia wird der Kunde seine Spiele via Smartphone und über seinen PC beziehen – ob es die Titel parallel dazu im Laden als verpackte 'Multimedia Memory Cards' geben wird, ist ungewiss. Der Spieleeinkauf via Computer und Internet hat nicht nur den Vorteil der ständigen Verfügbarkeit: Über eine Aufbewahrungsfunktion wird der PC als Spielearchiv genutzt, auf dem Smartphone gelöschte Titel werden beliebig via Bluetooth oder USB-Kabel neu auf dem Handy installiert.

Ist das N-Gage mit Nokias neuer Strategie tot? Als einzelnes Handheld, das im Videospiel-Handel mit GBA, DS oder PSP konkurriert, mittelfristig schon. Die Idee der Verquickung von Handy und potenter Spiele-Hardware aber ist vitaler denn je. Mit geschätzten 25 Millionen verkauften Nokia-Smartphones in diesem Jahr und einem boomenden Markt ist diese Plattform erheblich weiter verbreitet als die klassische Konkurrenz – kein ernstzunehmender Hersteller wird es sich leisten können, diesen Mobilspielmarkt zu ignorieren. *sf*

Potente 3D-Beschleuniger sollen in Zukunft für flüssige Polygon-Optik und geringen Stromverbrauch sorgen.

### Neues QD-Modell

Nokia auf den Spuren von Nintendo und Sony: "In der Vergangenheit gab es häufig von Endkunden und Handel Anfragen, eine Variation des N-Gage QD anzubieten", meint Nokias Global Sales Director Jukka Hosio und begründet damit die Veröffentlichung einer N-Gage QD Silver Edition. Wie der Name andeutet, besitzt die Sonderausgabe eine silbern glänzende Vorderseite, an Technik, Funktionen und Elementen hat sich im Vergleich zum normalen, grauen QD nichts geändert. Auch der Preis der silbernen Sonderausgabe, die bereits ab Anfang September erhältlich sein sollte, wird sich im bekannten Rahmen bewegen – ab etwa 150 Euro ohne Vertrag seid Ihr dabei.

**N-Gage QD Silver Edition**
Hersteller: Nokia · Termin: September



## Warhammer 40.000 Glory in Death

Denken >> Runden-Strategie

FOR THE EMPEROR, CHARGE!

Zunächst bewegt Ihr Eure Kampfeinheiten über die detailliert gezeichneten Karten, anschließend kommt's zu Fern-, Nah- und psychischem Kampf.

Wer jemals einer Runde "Warhammer 40.000" beigewohnt hat, kann sich eine kompetente Handy-Umsetzung des SciFi-Brettspiels nur schwer vorstellen – zu komplex und langwierig scheint das Armeen-Geschiebe in natura. Die britischen Entwickler Razorback Developments haben sich dennoch der kultigen Lizenz angenommen und versprechen mit "Glory in Death" ein schnelles und kurzweiliges Strategical, dem es dennoch nicht an Tiefe mangelt – wovon wir uns bei der ersten öffentlichen Präsentation auf der Games Convention überzeugen durften.

Einen guten ersten Eindruck hinterließ die detailreiche Optik mit dezentem Comic-Flair: In satten Farben werden die Eis-, Dschungel-, Vulkan- und Wüstenlandschaften dargestellt, in denen Ihr Truppen platziert und verheizt. Vier Rassen – Space Marines, Chaos, Orks und Eldar – dürfen gespielt werden, jede mit einer eigenen, von einem Profi-Drehbuchschreiber erdachten Story. Die rundenbasierten Kämpfe gliedern sich in vier Phasen. Zunächst werden die Einheiten bewegt, anschließend kommen Fern-, dann Nahkampfwaffen und zuletzt psychische Attacken zum Einsatz. Trotz weitgehenden Verzichts auf Zahlen und Statistiken ist "Glory in Death" strategisch anspruchsvoll und vielfältig: 19 Missionstypen (wie Ressourcenverteidigung oder Rettungseinsätze), 60 verschiedene Einheiten (plus eine Bonus-Truppe je Rasse, die sich über die N-Gage Arena freischalten lässt), 60 auch kooperativ zu bestehende Story-Levels und 20 'Skirmish'-Schlachtfelder bieten Beschäftigung für ausgebuffte Handy-Generäle.

Ähnlich "Advance Wars" wird zum Auswürfeln der Kampfergebnisse in eine hübsche Seitenansicht geschaltet.

**"Komplexe Strategie, leicht gemacht: Kurzweilige Umsetzung des schillernden SciFi-Tabletops"**
Entwickler: Razorback Developments · Termin: März 2006





## High Seize

Denken >> Runden-Strategie

Mit Euren Schiffen erobert Ihr die riesige tropische Inselwelt, besetzt Städte sowie Forts und vernichtet jegliche karibische Konkurrenz.

Gut geklaut: Die "Pathway to Glory"-Macher Red Lynx orientieren sich unverblümt an Nintendos genialer "Advance Wars"-Reihe, um N-Gage-Spieler in den Genuss süchtig machender Runden-Strategie zu bringen. Die Karibik des 17. Jahrhunderts liefert den Ozean-blauen und Dschungel-grünen Hintergrund für 36 motivierende Einzelspieler-Missionen. Mit Infanterie, Kanonieren und natürlich jeder Menge Ruder- und Segel-Einheiten erforscht Ihr rundenweise die großen Karten; bei der Konfrontation mit den Truppen von Piraten und konkurrierenden Kolonialmächten geht's in einen Kampf-Bildschirm. Eingreifen könnt Ihr bei den hübsch animierten Schlachten nicht mehr – wieviel Prozent Eurer Leute überleben, wird aus den Attributen der Einheiten unter Einfluss des Terrains errechnet. Wie beim großen GBA-Vorbild verdient Ihr die Ressourcen zum Kauf neuer Truppen durch das Besetzen von Siedlungen. Bis zu vier Spieler dürfen auf 30 weiteren Karten online gegeneinander antreten.

**"Advance Wars in der Karibik: Pfiffige Runden-Strategie zu Wasser und zu Lande"**
Entwickler: Red Lynx · Termin: Oktober

## Asphalt Urban GT 2

Rennspiel >> Arcade

Trotz Detail- und Effektreichtum wird Euch die rasante Jagd über öffentliche Straßen in flüssiger [...]

Ei[...] ko[...] "Asphalt[...] ein rein[...] möglich[...] dafür u[...] einsetz[...] kauft [...] entriss[...] und Eu[...]

"Grafi[...]
Entwi[...]

# Multimedia

**Über 50 Spiele für Handy, N-Gage, Gizmondo & Pocket-PC**

# MAN!AC MOBILE



**Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.**

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).


Burnout Legends


Coded Arms


Gunstar Future Heroes


Nintendogs

 Previews

## Inhalt



## Highlight-Top-10

 **Nintendo DS**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Advance Wars: Dual Strike | 90% | 10/05 |
| 2 | **Castlevania: Dawn of Sorrow** | **90%** | neu |
| 3 | Super Mario 64 DS | 88% | 04/05 |
| 4 | **Nintendogs** | **87%** | neu |
| 5 | Another Code: Doppelte Erinnerung | 82% | 08/05 |
| 6 | Wario Ware Touched | 81% | 04/05 |
| 7 | Polarium | 80% | 04/05 |
| 8 | Meteos | 78% | 10/05 |
| 9 | Die Urbz: Sims in the City | 78% | 05/05 |
| 10 | Project Rub | 77% | 04/05 |

## Highlight-Top-10

 **Game Boy Advance**

| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | The Legend of Zelda: A Link to the P. | 94% | 04/03 |
| 2 | Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3 | 93% | 12/02 |
| 3 | Final Fantasy Tactics | 91% | 12/03 |
| 4 | Mario & Luigi: Superstar Saga | 90% | 01/04 |
| 5 | Fire Emblem: The Sacred Stones | 90% | 09/05 |
| 6 | Golden Sun: Die verlorene Epoche | 90% | 10/03 |
| 7 | Advance Wars 2 | 89% | 11/03 |
| 8 | Metroid Fusion | 89% | 01/03 |
| 9 | **Pokémon Smaragd** | **87%** | neu |
| 10 | Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls | 87% | 01/05 |

## Highlight-Top-10

 **Sony PSP**

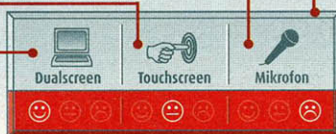
| | Spielename | Wertung | Test |
|---|---|---|---|
| 1 | Ridge Racer | 90% | 10/05 |
| 2 | **Burnout Legends** | **90%** | neu |
| 3 | Virtua Tennis: World Tour | 89% | 10/05 |
| 4 | Wipeout Pure | 86% | 10/05 |
| 5 | DTM Race Driver 2 | 86% | 10/05 |
| 6 | Tony Hawk's Underground 2 Remix | 85% | 10/05 |
| 7 | Lumines | 83% | 10/05 |
| 8 | Colin McRae Rally 2005 plus | 83% | 10/05 |
| 9 | Everybody's Golf | 82% | 10/05 |
| 10 | **Twisted Metal: Head-On** | **82%** | neu |

**Mikrofon:**
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

**DS-Details:**
In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

**Touchscreen:**
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

**Dualscreen:**
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



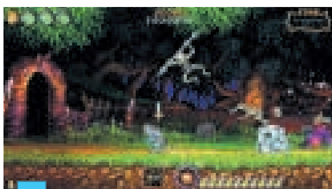



### 20 Minuten
**Spieleindrücke**

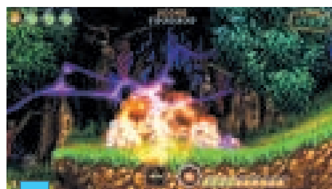
Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

# HANDHELD-NEWS

## Extreme Ghosts 'n Goblins



PSP Ruhe in Frieden? Nicht mit mir! Arthur seziert die Skelette in Einzelteile.



PSP Fürchtet Euch finstere Spukgestalten – Arthur hat Zaubern gelernt!

Der bärtige Arthur schlägt sich wieder mit Zombiegesindel herum. Die harten 2D-Abschnitte erstrahlen auf der PSP in neuem Glanz. Dazu tragen auch zahlreiche, psychedelische 3D-Effekte bei. "Extreme Ghosts 'n Goblins" greift auf viele klassische Elemente zurück: Altbewährte Waffen und Doppelsprung gehören zum Ritteralltag. Zudem peppt Capcom die Prinzessinnenrettung mit nonlinearen Levels und neuen Heldenfähigkeiten auf.

**MAN!AC-Prognose** (PSP | GBA | DS)

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Capcom, Japan |
| Hersteller: | Capcom |
| Genre: | Action |
| D-Termin: | 2006 |

Der modische Unterhosenträger Arthur kämpft sich durch traditionelle, knallharte, mit Zombies verseuchte Hüpflevels.

## DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE



| Game Boy Advance | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| **Dynasty Warriors Advance** | Nintendo | Stategie | 2. Dezember |
| **Harry Potter und der Feuerkelch** | Electronic Arts | Action-Adventure | November |
| **King Kong** | Ubisoft | Action-Adventure | 4. Quartal |
| **Mario Tennis Advance** | Nintendo | Sportspiel | 18. November |
| **Need for Speed: Most Wanted** | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| **Polarium Micro** | Nintendo | Geschicklichkeit | 11. November |
| **Ultimate Spider-Man** | Activision | Action | 4. Quartal |
| **Wario Ware Twisted** | Nintendo | Geschicklichkeit | 2006 |



| Nintendo DS | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| **Battles of Prince of Persia** | Ubisoft | Strategie | Dezember |
| **Burnout Legends** | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| **Kirby: Power-Malpinsel** | Nintendo | Geschicklichkeit | 25. November |
| **Mario Kart DS** | Nintendo | Rennspiel | November |
| **Need for Speed: Most Wanted** | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| **Sonic Rush** | Sega | Jump'n'Run | November |
| **Touch Golf** | Nintendo | Sportspiel | 18. November |
| **Viewtiful Joe Double Trouble** | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |



| Sony PSP | Hersteller | Genre | Release |
|---|---|---|---|
| **Death, Jr.** | Konami | Action | November |
| **Frantix** | Ubisoft | Geschicklichkeit | 4. Quartal |
| **Herr der Ringe, Der – Taktiken** | Electronic Arts | Strategie | 10. November |
| **Mortal Kombat Deception** | Midway | Beat'em-Up | Februar 2006 |
| **Need for Speed: Most Wanted** | Electronic Arts | Rennspiel | 24. November |
| **Pro Evolution Soccer 5** | Konami | Sportspiel | November |
| **Pursuit Force** | Sony | Action | 9. November |
| **Viewtiful Joe Red Hot Rumble** | Capcom | Action | 2. Quartal 2006 |

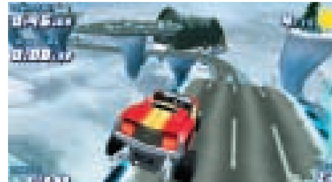
## GripShift



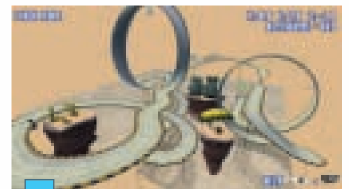
PSP Lasst Euch nicht täuschen: Selbst wenn der Weg spielend leicht aussieht, lauern oft noch Überraschungen.

"GripShift" ist zwar ein Sony-Produkt (genauer gesagt von der amerikanischen Online-Dependance), wird aber in Europa nicht vom Mutterkonzern vertrieben, sondern erscheint über Ubisoft – aber egal, Hauptsache es kommt überhaupt.

Auf den ersten Blick sieht "GripShift" wie ein harmloser Spaßraser aus; hinter der poppigen Hülle steckt aber ein reizvoller wie unüblicher Genremix: Mit Eurem Buggy heizt Ihr über rund 180 freischwebende Pisten, die vom Aufbau her sichtlich Achterbahn-inspiriert sind – Loopings, Steilkurven und waghalsige Sprünge sind alles andere als selten. Entsprechend vorsichtig müsst Ihr lenken, um Euer Vehikel nicht unabsichtlich in den Abgrund zu jagen.



PSP Sprünge und Slides machen das Fahrerleben riskant.



PSP Premiere: "GripShift" kommt mit leistungsstarkem Level-Editor.

Allzuviel Zeit dürft Ihr Euch nicht lassen, denn eine tickende Uhr treibt Euch Richtung Ziel. Das erreicht Ihr nicht einfach so: Je weiter Ihr kommt, desto kniffliger und rätsellastiger wird die richtige Wegfindung und artet zum handfesten Puzzle aus – eine gute Sache, denn 'echte' Rennspiele gibt's derzeit schon genug.

Kreative Köpfe freuen sich über einen Editor: Habt Ihr eine eigene Piste gebaut, könnt Ihr diese sogar per WiFi an andere Fahrer schicken.

**MAN!AC-Prognose** (PSP | GBA | DS)

| | |
|---|---|
| Entwickler: | Sidhe, USA |
| Hersteller: | Ubisoft |
| Genre: | Geschicklichkeit |
| D-Termin: | November |

Ungewöhnliche Mischung aus Autorennen und Knobelaufgaben, die mit großem Umfang und Editor punktet.

# Lost in Blue




Ihr seid für eine Entschleunigung des Alltags? Anstatt dem all-inclusive Aufenthalt im Caesars Palace zieht es Euch zum Schlamm-Rafting in die Partnachklamm? Außerdem ist das Mannsbild für den Lebensunterhalt und die Frau fürs Kochen, Putzen und Basteln zuständig? Bingo! Dann könnt Ihr Euch den November zur virtuellen Selbstverwirklichung freinehmen! Nach zwei Robinsonaden auf dem Game Boy meistert der dritte Teil der "Survival Kids"-Serie die Expedition auf ein neues System und flimmert als "Lost in Blue" in Bälde über den Doppelschirm von Innovations-lüsternen Abenteuer-




NDS Der obere Bildschirm dient als Kreislauf-Anzeige und Übersichtskarte.



NDS Im Inselinneren liegen Fruchtplantagen einer mysteriösen Zivilisation.

spielern. In Konamis 'Survival-RPG' strandet Ihr als Student Keith auf einer einsamen Insel und müsst zusammen mit dem wenig später angespülten Mädel Skye ums Überleben kämpfen. Das gestaltet sich nach dem ersten Kulturschock gar nicht so unkomfortabel. Denn obwohl Eure neue Inselheimat "Lost in Blue" ist, bietet das mysteriöse Eiland allerlei Annehmlichkeiten: Nach einigen Erkundungstrips wisst Ihr, wo die besten Fundstellen für Feuer- und Bauholz, Muscheln, diverses Gemüse wie auch nützliches Treib-



NDS Rhythmisches Tastendrücken und Pusten ins Mikro entfacht ein Feuer.




NDS Die Großwild-Safari im Grasland gestaltet sich noch arg chaotisch: Bis Ihr aufs insulane Dammwild anlegen könnt, müsst Ihr minutenlang planlos umherpirschen.

gut liegen. Derweil Ihr draußen den wilden Watz raushängen lasst, kümmert sich Euer devotes Höhlenweibchen um den heimischen Herd, flicht mit Lianen Körbe und Seile und kocht aus den gesammelten und erjagten Lebensmitteln nahrhafte Inselmenüs. Das ist auch bitter nötig, den "Lost in Blue" simuliert akkurat den Metabolismus Eurer Familie Robinson. Wer nicht genügend isst, trinkt oder ausruht, kippt alsbald vornüber und nippelt ab. Damit das nicht geschieht, geht Ihr mit Stylus-Unterstützung und selbstgemachten Waffen auf Beutezug: Holzstock und Steinspitze ergeben einen prima Fischerspeer, wenig später könnt Ihr Pfeil und Bogen herstellen und geduldige Naturen versuchen sich als Angler oder Fallensteller. Viele Aktionen, wie das Durchwühlen des Erdreichs, Speerfischen oder der Bau von Gütern wie Betten oder einem Floß werden mit Touchscreen-Minispielen dargestellt. Die Preview-Version krankt noch bei Details wie der Bogenjagd, lässt aber auf einen saftigen Survival-Trip hoffen.

MANIAC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | **DS**

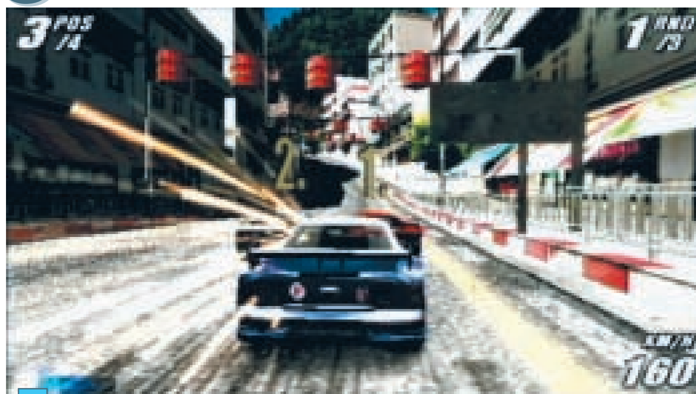
| | |
|---|---|
| Entwickler: | Konami, Japan |
| Hersteller: | Konami |
| Genre: | Rollenspiel |
| D-Termin: | November |

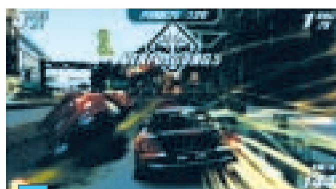
**Angenehm andersartige Eskapade, die das tägliche Überleben zur Hauptsache von Jägern und Sammlern werden lässt.**



# Burnout Legends


PSP Räuber und Gendarme: Die Verfolgungsjagden aus dem zweiten "Burnout" könnt Ihr nun auch auf einigen Strecken der anderen Teile spielen.


PSP Neben den Strecken gibt es allerlei Details zu erspähen – allerdings solltet Ihr den Blick nicht zu oft vom rasanten Renngeschehen abschweifen lassen.


PSP Gleich kracht's: Den Gegner habt Ihr aus dem Gleichgewicht gebracht.

**20 Minuten auf Gegnersuche**

Wer hätte gedacht, dass man das "Pokémon"-Prinzip – 'Schnapp sie dir alle' – tatsächlich auf ein Rennspiel ummünzen kann? Jedenfalls habt Ihr einiges zu tun, wenn Ihr wirklich alle Fahrzeuge von "Burnout Legends" besitzen wollt – wer weiß schließlich, ob der per WiFi aufgespürte Konkurrent genau die Karre besitzt, die in Eurer Kollektion noch fehlt? Die Idee ist zweifelsfrei witzig, doch ihre Praxistauglichkeit muss sich noch zeigen. Zum Glück können sich verzweifelte Sammler im Notfall über Internet-Börsen Vehikel zuschustern.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich

| | |
|---|---|
| Spieler max. | 6 |
| nötige UMDs | 1 |

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

**Burnout Legends**
Sony PSP
Grafik 87 %
Sound 75 %
90 % Spielspaß

Brachiale Raserei, die die Stärken der Heimkonsolen-Vorlagen geschickt zusammenfügt.

Criterions Handheld-Ableger der erfolgreichen "Burnout"-Serie ist keine Umsetzung des vierten 'großen' Teils, sondern versteht sich als Sammlung der besten Ideen des Vorgänger-Trios. Konkret setzt "Legends" vor allem auf die Grundmechanik des dritten Teils und fügt dem einige Kurse und Spielmodi der anderen Teile dazu.
Mit 90 Fahrzeugen und 17 Pisten ist für ausreichend Vollgas-Spaß gesorgt. Serientypisch brettert Ihr ohne Rücksicht auf Verluste durch Flughäfen, belebte Städte oder kurvige Bergpassagen und lehrt dem Zivlverkehr das Fürchten. Selber solltet Ihr harmlose Vehikel nicht rammen – viel besser ist es, wenn Ihr einen Konkurrenten mittels eines herzhaften Remplers in einen Crash treibt. Das hält Euch nicht nur den Gegner vom Hals, sondern füllt Euren Turbovorrat schnell auf. Friedfertige Naturen holen sich Schübe auch durch Drifts, Sprünge oder riskante Fahrten im Gegenverkehr.

## Wo das Blech fliegt

Bei Standardrennen und Meisterschaften tretet Ihr gegen drei Herausforderer an, zur 'Road Rage' seid Ihr alleine unterwegs. Ein willkommenes Comeback feiert die Verfolgung: Hier nehmt Ihr in einem Polizeiauto Platz und sollt ein flüchtiges Vehikel fahruntüchtig machen. Dummerweise weicht das natürlich lieber aus und hat teilweise sogar Helfer dabei.
Die populären Crashkreuzungen fehlen ebenfalls nicht: Wie gehabt geht es auf 100 Knotenpunkten darum, möglichst viel Schaden durch Kollisionen und 'Crashbreaker'-Explosion zu sammeln und zu verursachen – die Bonus-Icons von "Burnout 3" bleiben erhalten, lediglich der ungeliebte Multiplikator fand sein verdientes Ende.
WiFi-Freunde organisieren sich bis zu fünf Kontrahenten, dank 'Gameshare'-Funktion geht's für die zum Teil auch ohne UMD – beim Kampf um exklusive Sammelautos braucht aber jeder ein eigenes Exemplar. *us*

**Ulrich Steppberger**



**"Burnout Legends" funktioniert auch im kleinen Format großartig:** Lasst Euch von den Standbildern nicht täuschen, denn seine Wirkung entfaltet die spektakuläre Tempobolzerei erst in Bewegung (und auf unserer DVD). Die Bildrate erreicht zwar nicht das Niveau eines "Ridge Racer", dafür glänzen die Automodelle und Umgebungen mit zahlreichen Details, trotz denen Ihr den Gegenverkehr (fast) immer rechtzeitig erkennt. An Kurszahl und den verschiedenen unterhaltsamen Rennmodi gibt es kaum was zu meckern, nur die Ladezeiten fallen manchmal nervig lang aus. Puristen mögen sich daran stören, dass der Crashmodus etwas schlichter präsentiert wird und nur drei statt fünf Gegner mitfahren, aber was soll's – die Raserei macht einfach mächtig Spaß.

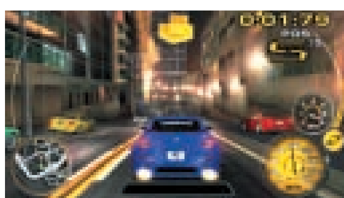

PSP Auf den Crashkreuzungen geht es wild zu – erst recht, wenn Ihr noch eine Explosion auslösen dürft.


PSP Werdet Ihr selbst in einen Unfall verwickelt, könnt Ihr per 'Aftertouch' versuchen, andere mit ins Unglück zu reisen.

# Midnight Club 3







PSP Folgt dem Pfeil: Die Richtungsanzeige am oberen Bildrand ist Euer wichtigster Helfer, damit Ihr im detaillierten Straßennetz nicht vom rechten Weg abkommt.



PSP Nachteulen bevorzugt: Tageslicht seht Ihr jedenfalls keines.

Die erste Rockstar-Entwicklung für die PSP ist ein alter Bekannter: Der direkte "Need for Speed"-Konkurrent "Midnight Club 3" wurde nahezu komplett auf eine UMD gepackt.

Konkret heißt das, dass Ihr auch auf dem Handheld völlig frei durch die drei US-Metropolen Atlanta, San Diego und Detroit saust und nicht wie bei "Underground Rivals" auf einige fest definierte Kurse beschränkt seid. Bei der Stadtfahrt sucht Ihr Gegner, die Ihr zu verschiedenen Rennarten herausfordert: Mal sollen vorgegebene Wegpunkte abgeklappert werden, mal gilt es, den Zielpunkt mit freier Routenwahl so schnell wie möglich vor der Konkurrenz zu erreichen. Mit insgesamt sechs Vehikelarten vom Sportflitzer bis zur coolen Harley gebt Ihr Gas. Alle Fahrzeuge können auf Wunsch aufgebohrt werden – visuelles Tuning ist aber nicht zwingend nötig.

Fahrt Ihr erfolgreich, schaltet Ihr Spezialfähigkeiten für Eure Boliden frei: Neben besonders effektiven Turbos könnt Ihr dann z.B. andere Autos per Schockwelle aus dem Weg befördern oder mittels Zeitlupenfunktion enge Lücken risikoärmer durchfahren. *us*

**Ulrich Steppberger**



**Weniger wäre bei "Midnight Club 3" mehr gewesen.** Klar, es ist ein mutiges Vorhaben, die PS2- und Xbox-Vorlage nur mit geringen Abstrichen (es gibt z.B. keine Fußgänger mehr) umzusetzen. Prinzipiell hat das auch gut geklappt, käme die PSP dabei nicht arg ins Schnaufen: Grafisch sieht das nächtliche Geschehen dank schicker Texturen und Reflexionen schon toll aus. Allerdings bremst eine Bildrate, die je nach Verkehr zwischen noch akzeptabel und kritisch niedrig schwankt, den Spaß. Wenn deshalb das Renntempo eher gemächlich ausfällt, passt's nun einmal nicht so recht zur Zielsetzung. Wer sich damit und der Ladezeiten-Problematik abfinden kann, wird gut bedient. Eine Probefahrt ist vor dem Kauf aber auf jeden Fall zu empfehlen.

### 20 Minuten mit dem Ladebildschirm

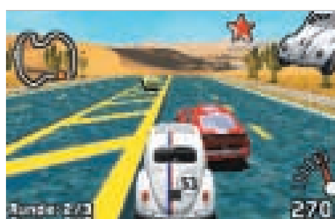
Nun gut, ganz so schlimm ist es nicht, zumal uns die Wartezeit zum PSP-Start in diesem Fall sogar was gebracht hat. Während amerikanische Tuning-Gasfüße vor jedem Rennen bis zu 70 Sekunden für alternative Freizeitgestaltung nutzen können, geht es bei uns flotter. Die Ladezeiten wurden kräftig gekürzt und nahezu halbiert – klingt eigentlich toll, ist es irgendwo auch, aber dennoch nur in Relation zum US-Pendant wirklich gut. 30-40 Sekunden sind schließlich immer noch viel und nahe an der Schmerzgrenze. Als angehendes Mitglied des "Midnight Clubs" gehört Geduld zu den wichtigsten Beitrittsbedingungen.

**Genre:** Rennspiel
**Schwierigkeit:** mittel bis sehr hoch
**Entwickler:** Rockstar Leeds, UK
**Hersteller:** Take 2
www.rockstargames.com
**Veröffentl.:** bereits erhältlich
Spieler max. 6
nötige UMDs 6
**USK-Rating**  6
**Preis:** ca. 50 Euro
 E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 68 %
Sound 82 %
74 % Spielspaß

**Ambitionierte Umsetzung der Nachtraserei, die am 'Zu viel gewollt'-Syndrom leidet.**

# Herby: Fully Loaded



GBA Herby gibt Gas – aber grafisch reiht er sich weit hinten ein.



GBA Jedem Rennen sein digitalisiertes "Jubel, jubel, freu!"-Bild.

Wenig erquickliche Super-Simpel-Rennen mit Spargrafik bietet Euch die Handheld-Versoftung des neu verfilmten Disney-Klassikers: Herby und sein Frauchen brausen mit halsbrecherischer Geschwindigkeit über Rundkurse in der Wüste, in der Stadt oder am sonnigen Strand. Überholt werden dabei allerlei gesichtslose Stockcar-Boliden, die meist als Blech-Traube und in geschlossener Formation Gummi geben. Als Appetithappen spendiert man Euch zwischen den eintönigen Micker-Rennen ein pixeliges Bildchen aus dem Film – passend zum billigen Quak-Sound. *rb*

**Genre:** Rennspiel
**Schwierigkeit:** niedrig bis hoch
**Entwickler:** Disney Interactive, USA
**Hersteller:** Buena Vista
www.disney.de
**Veröffentl.:** bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
**USK-Rating**  6
**Preis:** ca. 40 Euro
 E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 52 %
Sound 34 %
48 % Spielspaß

**Trashige Fun-Raserei nach Disneys Film: Auf dem GBA gibt sich der flotte Käfer ziemlich lahm.**

# Zooo

Launigen Steinchen-Tausch für zwischendurch bietet das GBA-Pendant zum DS-Titel "Zoo Keeper": Um die freilaufenden Zoo-Tiere wieder einzufangen, müsst Ihr mindestens drei Artgenossen nebeneinander aufreihen. Lässt sich durch das Vertauschen von benachbarten Steinchen eine solche Gruppe bilden, bugsiert Ihr den Cursor über einen der Wechsel-Kandidaten und lasst die beiden via Steuerkreuz die Plätze tauschen. Das Resultat: Die Reihe wird "Tetris"-typisch freigeräumt, und von oben plumpsen neue Klötze ins Bild. Wer mächtig Schwein hat, bei dem bilden sich durch das Nachrücken neue Dreierreihen. Auf diese Weise freut Ihr Euch über eine regelrechte Abräumcombo. Womit wir auch schon beim gröbsten Kritipunkt der an sich pfiffigen Knobelei sind: Die Combos und damit ein wesentlicher Bestandteil der Punktejagd sind reine Glückssache – für ein Denkspiel nicht eben eine Zierde. *rb*



GBA Minimalistisches, aber spaßiges Steinchen-Schubsen – hier ohne Stylus.

**Genre:** Denkspiel
**Schwierigkeit:** mittel
**Entwickler:** Success, Japan
**Hersteller:** Ignition
www.success-corp.co.jp
**Veröffentl.:** bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
**USK-Rating**  6
**Preis:** ca. 35 Euro
 E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 54 %
Sound 45 %
72 % Spielspaß

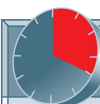
**Extrem zugänglicher, aber herausfordernder Klötzchenschieber mit nervigem Glücksfaktor.**





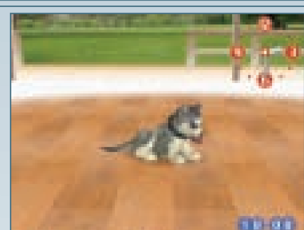
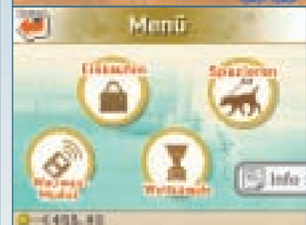
VIDEO AUF DVD!

# Nintendogs



## 20 Minuten im Zwinger

Mit "Nintendogs" lassen sich alle Pausen füllen, selbst wenn die Zeit nur für einen Frisbee-Wurf reicht. Für 20 Minuten legt Ihr gemütlich eine Schallplatte im digitalen Wohnzimmer auf, dann schnappt Ihr Euch ein Spielzeug und experimentiert nach Herzens Lust mit dem lebhaften Tier. In derselben Zeit könnt Ihr dem Vierbeiner auch ein neues Kommando beibringen und es mehrfach üben. Lediglich auf die Wettbewerbe solltet Ihr Euch länger vorbereiten: Hier muss jedes Kommando sitzen!


Dank zwei Bildschirmen könnt Ihr Euren Schützling auch im Auge behalten, wenn Ihr mal das Haus verlasst. Im Wohnzimmer zeigt der obere Screen allerdings nur Datum und Uhrzeit. Die Verständigung per Mikro klappt prima, wenn Ihr auf korrekte Betonung und Abstand zum Handheld achtet.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon

Genre: Simulation
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating

Preis: ca. 35 Euro

E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Nintendogs
Nintendo DS
Grafik 77 %
Sound 59 %
87 % Spielspaß

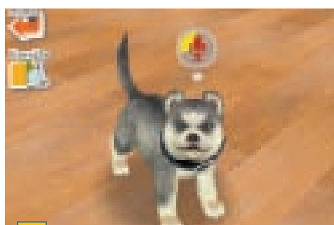
Mit ihren drolligen Hüpfern und treuen Augen erobern die "Nintendogs" jedes Spielerherz!




NDS Mit dem Knochen übt Ihr Apportieren: Schleudert das Spielzeug quer durchs Wohnzimmer und ruft dann den Welpen beim Namen, damit er es zurück bringt.

Ihr wünscht Euch einen Hund als Spielgefährten, habt aber nicht den nötigen Platz, kein Geld oder gar einen unsteten Lebenswandel? Dann entscheidet Euch für die digitale Alternative: "Nintendogs" simuliert putzige Vierbeiner, deren Rasse sich je nach Modulversion unterscheidet – Ihr wählt zwischen "Dachshund & Freunde", "Chihuahua & Freunde" und "Labrador & Freunde".

Euren neuen Freund schafft Ihr Euch im Nintendo-Zwinger an: Hier könnt Ihr diverse Hündchen beim Spielen beobachten, bis Euch ein Exemplar ans Herz wächst. Damit geht's ab ins Wohnzimmer, wo Ihr erste Kommunikationsversuche wagt. Zu Beginn lernt der Balg seinen Namen, den sprecht Ihr dreimal ins Mikro. Nun könnt Ihr Euren Feund herbeirufen, um ihm weitere Kommandos beizubringen. Das klappt in Kombination mit dem Stylus: So streichelt Ihr am Kopf des Welpen mehrfach nach unten, damit er sich setzt – dazu sprecht Ihr den Befehl "Sitz!" oder "Platz!".

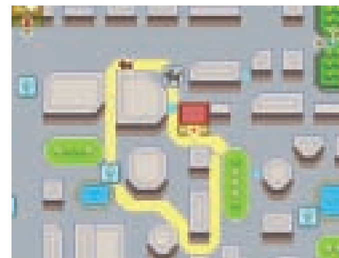


NDS Wenn das Mikro-Icon erscheint, lernt der Hund neue Kommandos.

## Gemeinsame Abenteuer

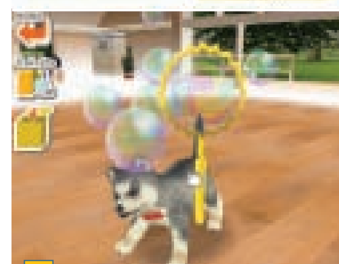
Auf dieselbe Weise bringt man dem Schützling ein Dutzend Tricks wie Pfötchen geben und Rolle bei, die teilweise auch aufeinander aufbauen: Für den Salto muss der Hund sowohl Platz als auch Sprung beherrschen. Wer allerdings in den Wettbewerben Preise gewinnen will, darf nicht nur den Lehrer spielen: Beim Herumtollen in der Wohnung festigt sich die Freundschaft zwischen Herrchen und Welpe.

Beim Experimentieren mit den zahlreichen Spielzeugen wie Ball, Seifenblasen und Luftmatratze verblüfft Euer Freund mit realistischen Animationen und tollen Reaktionen – lasst ihn das Frisbee in der Luft fangen! Mit der Hundeleine am Stylus dürft Ihr auch Gassi gehen. Auf den wechselnden Routen trefft Ihr andere Hundebesitzer, außerdem gibt's einige Überraschungen zu entdecken. Das Tollen im Freien macht müde und dreckig: Euren Besuch beim Vierbeiner schließt Ihr mit einer Dusche und einem Napf Futter ab – hau rein, mein Freund! *oe*



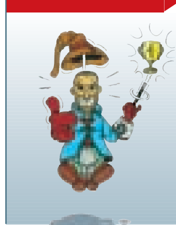
NDS Beim Spaziergang wählt Ihr zufällige Routen durch die Nachbarschaft.





NDS Pustet die Seifenblasen, Euer Hund springt wild hinterher!

Oliver Ehrle

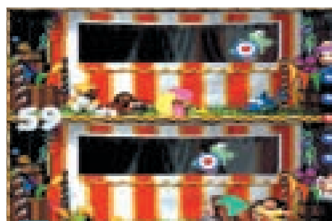


**Der Hund ist Euer Freund und kein Sklave:** Die Vierbeiner-Simulation "Nintendogs" begeistert experimentierfreudige Spieler, die das ungezwungene Herumtollen mit dem drolligen Freund lieben. Mit Spielzeugen und Streicheleinheiten entlockt Ihr den Welpen akrobatische Höchstleistungen sowie allerlei süße Posen, die das Herz eines jeden Tierfreundes höher schlagen lassen. Spaziergänge, Pflege und Wettkämpfe bieten optimale Abwechslung zum häuslichen Training, auch wenn sich die landschaftliche Vielfalt auf wenige Blocks beschränkt. Ehrgeizige Züchter sollten die Simulation allerdings mit Vorsicht genießen: Knallhartes Abrichten Eures mitunter eigensinnigen Schützlings funktioniert nicht – wenn Ihr zu viel fordert, geht plötzlich gar nichts mehr.

# Donkey Kong Country 3

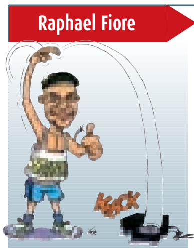

GBA Ulkige Bossgegner: Dixie füttert das böse Fass mit ekligen Käfern.


GBA Einige Bonusrundenfässer könnt Ihr zwar sehen, aber nur schwer erreichen.


GBA In "DKC 3" findet Ihr serientypisch zahlreiche Minispiele und Geheimnisse.

1996 erschien Rares dritter SNES-Hüpfer und begeisterte Millionen Hüpf-Fans. Diesmal müssen Dixie Kong und Kiddy Kong ihre Verwandten retten. Die anschmiegsame Affendame Dixie nutzt ihren Flatterhut für besonders weite Sprünge. Das Affenbaby Kiddy verfügt dagegen über Bärenkräfte. Setzt deshalb taktisch geschickt im munteren Wechselspiel die Stärken des jeweiligen Protagonisten ein. Während des Abenteuers trefft Ihr erneut auf zahlreiche Freunde: Die Bärenbrüder verraten Euch Geheimnisse oder tauschen Items gegen bare Münze. Die grafisch auch heute noch äußerst aparten Levels überzeugen Hüpf-Liebhaber mit knackigen Jump'n'Run-Einlagen. Setzt wie gewohnt die explosiven Fässer zum Transport ein, springt millimetergenau über Stechwespen und weicht frechen, Eicheln schmeißenden Baumprimaten aus. Schließlich wollen Euch auch noch witzige, groteske Endgegner an den haarigen Kragen. *rf*

**Raphael Fiore**



**Hüpf, Äffchen, hüpf – und bring mir das klassische Jump'n'Run-Genre zurück:** Auch der dritte "Donkey Kong Country"-Teil bürgt für reinen Hüpfspaß. Doch im dritten Teil gehen Rare langsam die Ideen aus. Denn im Gegensatz zu den brillanten Vorgängern findet Ihr nur wenig Neues und einige fiese Stellen sorgen für Frust. Doch wer sich daran nicht stört, freut sich über etliche, mitunter knallharte Hüpfpassagen, witzige Endgegner und eine immer noch bildschöne Optik. Zudem macht sich der taktische Wechsel der beiden Protagonisten wieder verstärkt bemerkbar: Tollpatsch Kiddy steuert sich besonders bei millimetergenauen Sprüngen äußerst diffizil. Schließlich erhöhen zahlreiche Geheimnisse und die lustigen Minispiele die Langzeitmotivation.

## 20 Minuten mit der Affenbande

"Donkey Kong Country 3" schleudert mich nicht nur 20 Minuten, sondern etliche Jahre zurück in die Vergangenheit. Ich weiß noch, wie ich mit meinem Kumpel stundenlang vor dem SNES saß und mit verträumten Augen die Deluxe-Optik bestaunte. Doch nach wenigen Levels mussten wir unsere Konzentration komplexen, schweißtreibenden Hüpfpassagen widmen. Nach dem ersten Durchspielen legten wir das Modul nicht in die Ecke, sondern spürten die unzähligen Geheimnisse und Bonuslevels auf. Auf großen Konsolen findet man heute solch 'reine' Hüpfer nicht mehr – zum Glück gibt's Handhelds!

Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Rare, UK
Hersteller: Nintendo
www.rareware.com
Veröffentlichung: November
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating: frei
Preis: ca. 35 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 82 %
Sound 70 %
83 % Spielspaß

**Höllisch schweres, bezauberndes Jump'n'Run mit tollen, aber teils frustigen Hüpfeinlagen.**

# Shaman King Master of Spirits


GBA Hundertmal gesehen: Euer Held in handfesten Seitwärts-Keilereien.


GBA Entscheidet Euch auf der Weltkarte für den nächsten Spielabschnitt.

Anders als auf PS2 ist der GBA-Asakura nicht als strategisch versierter Schamanenkrieger, sondern als Ruckzuck-Abenteurer mit Hüpf-Faible unterwegs. Kloppt Euch auf der Suche nach mystischen Buchseiten durch eine Vielzahl seitwärts scrollender Fantasy-Welten und wählt anschließend auf einer Karte den nächsten Spielabschnitt aus. Aber Vorsicht: Viele Welten könnt Ihr erst dann bereisen, wenn Ihr zuvor ein paar neue Spezialtalente ergattert habt – z.B. um eine Kiste so zu verschieben, dass Ihr über ein bisher unpassierbares Hindernis hüpfen könnt. *rb*

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating: 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 58 %
Sound 53 %
55 % Spielspaß

**Zutiefst durchschnittliches Simpel-Adventure für Fans der Comic- und Fernseh-Vorlage.**

# Yu-Gi-Oh! Destiny Board Traveler


GBA Aua! Ihr werdet unvermittelt und ohne Spielhilfe aufs Brett katapultiert.


GBA Wählt aus den Seriencharakteren Euren persönlichen Liebling aus.

Erstaunlich, dass Konami es immer noch nicht schafft, seine erfolgreiche Kartenspiel-Marke anständig zu versoften. Hier versucht man, das sperrige Regelwerk zu entschärfen, indem man eine vereinfachte Variante des Trading-Card-Games mit Monopoly-inspiriertem Brettspiel-Gehabe und wilden Würfelorgien kombiniert – aber leider erklärt man Euch weder "Yu-Gi-Oh!" ansich, noch die neuartige Umsetzung. Stattdessen fühlen sich selbst Kenner der Vorlage herzlich allein gelassen – Trading-Card-Unkundige finden sich in der wirren Genre-Mixtur gar nicht zurecht. *rb*

Genre: Kartenspiel
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 49 %
Sound 48 %
42 % Spielspaß

**Ebenso unzugängliche wie mäßig aufbereitete Kombination aus Sammelkarten- und Brettspiel.**



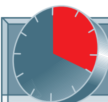








# Castlevania: Dawn of Sorrow



## 20 Minuten im Dämonenschloss

Bibliothek? Fehlanzeige. Turm? War ich schon dreimal. Unter Wasser? Auch nix. Wo zum Teufel geht's nur weiter? Über's Dach vielleicht? Na endlich! Nach ellenlanger Sucherei geht's Schlag auf Schlag. Noch nie gesehene Monster, ein knackiges Rätsel, und schon wächst ein bildschirmfüllender Zwischengegner aus dem Boden. Mit viel Hängen, Würgen und Heiltränken bringe ich den Kerl um die Ecke und gehe durch die neu geöffnete Tür. Nur um vor dem nächsten Boss zu stehen. Hurra!



Fast schon Standard ist die Nutzung des zweiten Bildschirms: Oben seht Ihr wahlweise den bisher erforschten Teil des Schlosses oder einen Statusschirm Eures Charakters. Auf dem Touchpad dagegen malt Ihr bei Bosskämpfen komplexe Symbole, um den Dämon auszutreiben.




**Genre:** Action-Adventure
**Schwierigkeit:** Mittel

**Entwickler:** Konami, Japan
**Hersteller:** Konami
www.konami-europe.de
**Veröffentlichung:** Oktober

| | |
|---|---|
| Spieler max. | 1 |
| nötige Module | 1 |

**USK-Rating:** frei
**Preis:** ca. 60 Euro

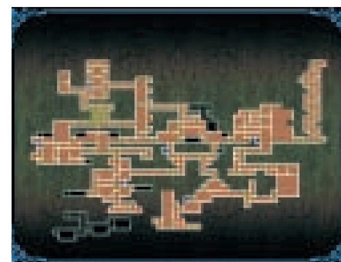
E/D deutsche Bildschirmtexte

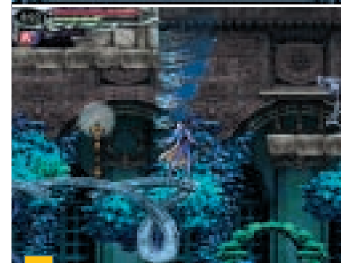
**Castlevania: Dawn of Sorrow**
Nintendo DS
Grafik 89 %
Sound 80 %
90 % Spielspaß

**Nahezu perfekte 2D-Action mit Rollenspiel-Einschlag und fantastischem Grusel-Ambiente.**



NDS **Vorsicht, Einsturzgefahr: Beim Bossfight im Glockenturm bringt Euer Gegner den Boden so lange zum Wackeln, bis er bricht.**





NDS **Mit dem Wirbelsturm haltet Ihr Euch Geschosse vom Leib.**

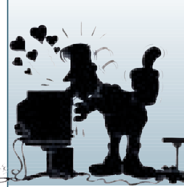
Geflügelte Bogenschützen, Geistertänzer, Werwölfe, Skelett-Reiter, verführerische Dämonen-Girls, bildschirmgroße Ritter, Killerpflanzen. Was bei den meisten Spielen für die Endgegner-Galerie reichen würde, ist in "Dawn of Sorrow" nur einfaches Fußvolk. Die Fortsetzung des letzten GBA-"Castlevania" tritt in die Fußstapfen des legendären "Symphony of the Night" und setzt Euch ein riesiges Schloss samt unliebsamer Bevölkerung vor die Nase. Erforschung und Exorzismus herzlich erwünscht. In einer Mischung aus Action und Jump'n'Run hetzt Ihr durch die verwinkelten Korridore, löst Rätsel und sucht vor allem eins: den Weg zum nächsten Zwischengegner. Davon gibt es viele und sie kommen in allen Größen und Formen. Zauberer in Menschengestalt schickt Ihr genauso ins Jenseits wie engelsgleiche Flugwesen oder verfaulte Fleischberge. Belohnt werdet Ihr für diese Kämpfe mit besonders mächtigen Seelen, die Euer Waffenarsenal kräftig aufstocken. Durch das Sammeln der Energie Eurer Gegner lernt Ihr nämlich neue Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten und könnt außerdem Verbündete wie z.B. eine Fledermaus beschwören. Laserstrahlen, tödliche Spielkarten oder Feuerbälle löschen ganze Gegnergruppen aus, im Nahkampf schwingt Ihr Schwerter, Lanzen oder Äxte, die sich auch wieder aufmotzen lassen. Dazu kommen noch besondere Tricks wie Teleportation oder der Doppelsprung, die Ihr besagten Bossgegnern abnehmen müsst.

NDS **Hammer versorgt Euch mit den wichtigen Heil- und Manatränken.**

## Zeichenstunde

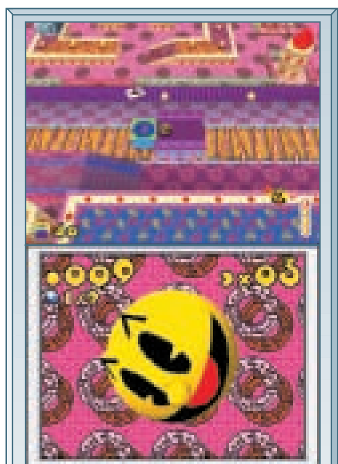
Beim Bosskampf kommt das Touchpad des DS ins Spiel. Auf diesem müsst Ihr per Stylus mehr oder weniger komplizierte Symbole aufzeichnen, sobald der Gegner kurz vor dem Exitus ist. Dazu haltet Ihr den Stift beim Spielen zwischen Daumen und Zeigefinger eingeklemmt. Klingt kompliziert, funktioniert in der Praxis aber ganz einfach. Weitere Verwendung findet der Stylus, wann immer Euch blaue Eisblöcke den Weg versperren. Durch einfaches Antippen könnt Ihr sie wegkicken – und so später auch geheime Wege freimachen, die Euch zu einem von fünf verschiedenen Abspännen führen. *dm*

**David Mohr**



**Danke, Konami. Endlich wieder ein "Castlevania" so, wie sich das gehört.** 2D nämlich, und ansehnlich noch dazu. Animationen, Charakter- und Monsterdesign, Farbgebung – atmosphärisch stimmt hier einfach alles. Auch beim Soundtrack wurde genau die richtige Mischung zwischen Rock und sphärischem Gedudel gefunden, perfekte Untermalung für ausgedehnte Forschungsreisen im Schloss des Bösen. Charakter aufpowern, Seelen suchen und vor allem die vielen verschiedenen Abspänne freispielen macht riesigen Spaß. Zumal das Abenteuer dann noch lange nicht vorbei ist, schließlich könnt Ihr später noch als Julius Belmont das gesamte Schloss auf traditionelle Art mit Peitsche und Weihwasser durchwandern.

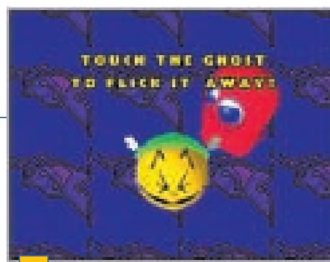
# Pac'n Roll



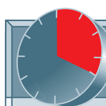
Ohne Stylus geht bei "Pac'n Roll" nichts, mit Finger oder Daumenspitze erreicht Ihr nicht das nötige Feingefühl und insbesondere die knapp bemessene Zone für den Turboschub. Geister verjagt Ihr zwar auf dem unteren Bildschirm, aber letztlich wird das Doppel-Display kaum genutzt.

 Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon

Nach den ungewöhnlichen Erlebnissen in "Pac-Pix" kehrt Namcos Pampelmuse zurück in Labyrinth-Gefilde – allerdings in ungewohnter Form. Dort geht der Pillenmampfer in "Pac'n Roll" nämlich als Kugel ohne Gliedmaßen an den Start. Gesteuert wird der ballförmige Held ausschließlich mit dem Stylus: Je nachdem, in welche Richtung Ihr über den Touchscreen wischt, kugelt Pac-Man dort entlang. Zieht Ihr den Stift rasch an den Rand, verpasst Ihr ihm einen kurzen Temposchub. Wie üblich erkundet Ihr die in alle Richtungen scrollenden Umgebungen nach Pillen, von denen Ihr eine Mindestzahl fressen sollt. Manchmal findet Ihr hilfreiche Verkleidungen: Durch die Flügelkappe flattert Pac-Man bei Sprüngen weiter, mit der Rüstung kann er harte Steinbrocken knacken und unter Wasser rollen. *us*



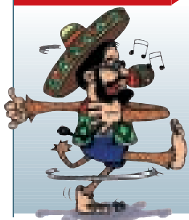

NDS Kommen Euch Geister zu nahe, verjagt Ihr sie durch Stylus-Stubser.



## 20 Minuten im Kugeltrubel

Zu Beginn ist Pac-Man Euer bester Freund. Die Levels der ersten Welt absolviert Ihr im Handumdrehen und lernt dank intelligent inszenierter Situationen die wichtigsten Kniffe kennen – allzuviele davon gibt es ja auch nicht. Kritischer wird es, wenn knifflige Stellen auftreten, bei denen Ihr nicht nur die Bewegung Eures kugeligen Heroen im Auge behalten müsst, sondern auch mobile Objekte der Umgebung eine Rolle spielen. Biestige Geister werdet Ihr mit Stylus und Powerpillen meistens los, wackelige Plattformen und Drehscheiben lassen sich aber nicht mehr so leicht bezwingen.

**Ulrich Steppberger**



**Originell ist "Pac'n Roll" nicht:** Das 'kugeliger Held'-Konzept gibt's beim Stallkollegen Kirby auch, außerdem erinnern sich Veteranen angesichts des Pampelmusen-Gerolles wehmütig an den Automaten-Oldie "Marble Madness". Namcos Variante hat aber einiges zu bieten: Die ansprechend gestalteten Levels liefern viel Abwechslung und Herausforderung, um Stylusfreunde zu Ausflügen zu motivieren, zumal die Steuerung weitgehend gut klappt. Nur zur Ausführung der Turboschübe hätte ich mir eine etwas weniger pedantische Möglichkeit gewünscht. Grafisch wird solide Kost geboten, auch wenn Euer Star zwangsläufig recht klein ausfällt. "Pac'n Roll" nutzt die DS-Eigenheiten gut und taugt immer wieder für eine Runde.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 61 %
Sound 53 %
**75 % Spielspaß**



**Unspektakuläre, aber unterhaltsame und gelungene Geschicklichkeitskugelei für zwischendurch.**

# Pac-Man Pinball Advance

Keine Ruhe für die Pampelmuse: Ähnlich wie bei seinem jüngsten DS-Auftritt (siehe oben), kommt Pac-Man auch auf dem GBA in Kugelform daher. Wie der Name von "Pac-Man Pinball Advance" verdeutlicht, spielt der gelbe Held die Hauptrolle in einem Flipper.

Besonders gut macht er sich trotz der passenden Körperform allerdings nicht: Magere zwei Tische (in zwei Farbvarianten) wurden auf das Modul gepackt und die fielen zudem reichlich simpel aus. Neben ein paar schlappen Rampen liefern nur ein paar aktivierbare Minispiele wie die Flucht aus einem Minilabyrinth oder ein vertikal scrollende Ausweichtest etwas Abwechslung.

Grafisch wird der Pac-Stil schön eingefangen, der Übersichtlichkeit tut die Farbenspielerei aber nicht gerade gut. Dazu kommt eine Kugelphysik, die man nur mit gutem Willen als realistisch nachvollziehbar bezeichnen kann – schwach. *us*



GBA Die Tische sind hübsch bunt, aber dadurch auch unübersichtlich.

Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel bis hoch

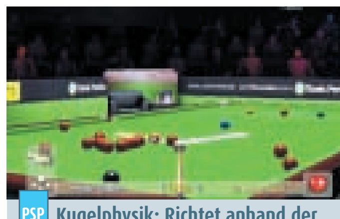
Entwickler: Namco, USA
Hersteller: Zoo Digital
www.namco.com
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 62 %
Sound 46 %
**44 % Spielspaß**



**Ideenarmer Flipper, der mit faden Tischen und schwacher Ballphysik aufwartet.**

# World Snooker Challenge 2005



PSP Kugelphysik: Richtet anhand der Zielhilfe Euren Stoß aus.



PSP Neben Snooker könnt Ihr noch andere Billard-Varianten wie Pool spielen.

Snooker-Profis trainieren acht bis zehn Stunden am Tag. Mit "World Challenge Snooker 2005" könnt Ihr es den Queue-Virtuosen gleichtun und jederzeit und überall eine ruhige Kugel schieben. Segas Billard-Simulation bietet umfangreiche Optionen: Mit einem selbst erstellten Polygon-Pendant könnt Ihr Euch coachen lassen, Einzelmatches sowie Turniere bestreiten, beim Trickshot Euer Können beweisen, andere Billard-Varianten ausprobieren oder via WiFi nach einem willigen Mitspieler suchen. "World Challenge Snooker" überzeugt mit punktgenauer Steuerung und korrekter Ballphysik. *jw*

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Blade Interactive, England
Hersteller: Sega
www.bladeinteractive.com
Veröffentlichung: veröffentl.
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

PSP
Grafik 72 %
Sound 64 %
**76 % Spielspaß**



**Segas tragbare Snooker-Simulation begeistert mit tadelloser Spielbarkeit und vielen Optionen.**






# Gunstar Future Heroes



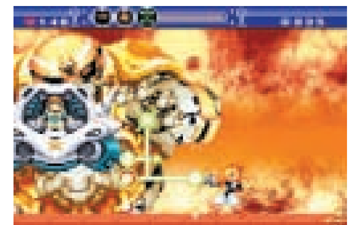
GBA Würfelspaß: Hier trefft Ihr skurrile Gegner und groteske Abschnitte.

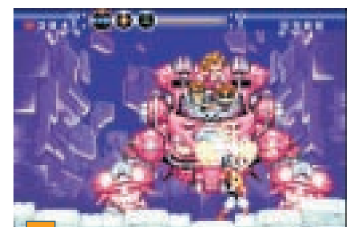


GBA Folgt mir, Mini-Hühnchen: Witzige Minispiele sorgen für Abwechslung.



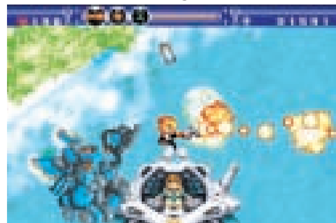
GBA Hurra, hurra, der Zug brennt. Einige Levelabschnitte übernahm Treasure nahezu 1:1 vom Original. Aber keine Angst: "Gunstar Future Heroes" ist kein billiger Aufguss!

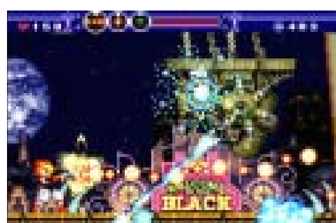




GBA Größe ist nicht alles: Die teils gewaltigen Bosse putzt Ihr locker weg.

Als 1993 "Gunstar Heroes" auf dem Mega Drive erschien, lobten die Fachmagazine das Ballerinferno in den höchsten Tönen. Jetzt bricht Treasure für diesen Hit eigene Regeln. Eigentlich wollte die japanische Edelschmiede keine Nachfolger entwickeln. Doch zum Glück gibt es für jede Gesetzmäßigkeit eine Ausnahme. Deshalb ballert Ihr Euch wie anno dazumal durch knallbunte, meist horizontale Abschnitte. Bevölkert werden die grafisch spektakulären Levels von unzähligen Feinden. Diese schießt Ihr mit Euren drei grundverschiedenen, ständig austauschbaren Waffen in den virtuellen Himmel. Eure beiden Helden verfügen nicht nur über leicht differenzierte Kriegswerkzeuge, sondern tragen zudem den schwarzen Kampfgürtel. Ergo verdrescht Ihr im Nahkampf mit wuchtigen Aufwärtshaken, Schwerthieben und Fußtritten besonders aufmüpfige Feinde.





GBA Rotierende Levels und Projektil-Overkill reizen den GBA aus.

## Die Qual der Wahl

Nach einem furiosen Einführungslevel wählt Ihr wie im Vorgänger zwischen vier Abschnitten. Einige Areale und Gegner kommen Serienkennern bekannt vor. Doch keine Angst: "Gunstar Future Heroes" ist kein simpler Remix des Erstlings. Im Gegenteil: Ab und an steht Euer Protagonist auf einem Fluggerät seinen Mann. Auch vertikale "Thunder Blade"-Sequenzen sorgen für Kurzweil. Doch am meisten Vergnügen bereiten die vielfältigen horizontalen Ballerabschnitte. Hier nehmt Ihr es mit dutzenden Endgegnern auf: Vermöbelt einen überdimensionalen Teddy, vertreibt einen gewaltigen Blob samt Anhang aus seinem Schwimmbecken, verbrennt einem Riesenmech seine zarten Pfötchen oder bekämpft ein polymorphes Wesen. Zwischendurch lockert Treasure das bunte Treiben mit Bonusspielchen auf. Sammelt gelbe Küken und rettet diese vor nimmersatten, sich dreist im Dickicht versteckenden Aliens. Liebhaber des Vorgängers freuen sich auf das berüchtigte Brettspiel: Angsthasen würfeln eine möglichst hohe Augenzahl, um Gegner zu vermeiden. Profis bewegen sich dagegen in Einserschritten vorwärts und treffen auf kurze, aber knackige Aufgaben sowie abgefahrene Feinde. *rf*

### 20 Minuten
**Ballern pur**

Was geht hier ab? Schon im ersten Level stürzen sich unzählige Feinde auf meinen Helden. Doch ich bleibe cool, verpasse einer hektischen Feindformation einige gezielte Kinnhaken und trete dem gigantischen Boss entgegen: Schwachstelle aufstöbern und nach wenigen Sekunden verzieht sich der Unhold weinend ins Nirgendwo. Weiter geht's mit rasanten 3D-Abschnitten, vertikalen Ballereinlagen und amüsanten Bonusspielchen. Kurz durchschnaufen, dabei verneige ich mich vor der technischen Meisterleistung des Action-Spektakels. Was, schon wieder 20 Minuten vorbei, das kann nicht sein!

**Genre:** Action
**Schwierigkeit:** mittel bis hoch

**Entwickler:** Treasure, Japan
**Hersteller:** THQ
www.thq.de
**Veröffentlichung:** November

| Spieler max. | 1 |
|---|---|
| nötige Module | 1 |

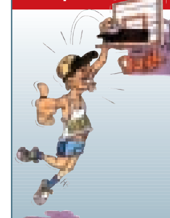
**USK-Rating** 6
**Preis:** ca. 35 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

**Gunstar Future Heroes**
GBA
Grafik 88 %
Sound 65 %
**85 %** Spielspaß

**Wunderschöne, (meist) traditionelle 2D-Ballerei mit mannigfaltigen Levels und Bossfights.**

**Raphael Fiore**



**Treasures Nachfolger des Mega-Drive-Hits trifft genau meinen Action-Nerv:** Besonders die zahlreichen, himmlisch choreografierten Bosskämpfe rühren mich zu Tränen. Mit der richtigen Taktik krümmen Euch die teils gigantischen, liebenswerten Lumpen kein Haar und verabschieden sich schon nach Sekunden. Doch nach wenigen Bildschirmen fordert Euch schon der nächste Level-Herrscher zum Duell auf – das liebe ich! Wunderschöne, abwechslungsreiche Hintergründe, herrlich animierte Gegnersprites und Treasures Sinn fürs Detail verschlagen mir ebenfalls fast die Sprache. Besonders die putzigen Boss-Helferlein, Eure kleine grüne Armee oder die allerliebsten Küken verzaubern 2D-Liebhaber. Einzig der lahme vertikale Ballerausflug bildet spielerisch und grafisch die unrühmliche Ausnahme. Dafür entschädigen die verschiedenen Strategien: Mutige Prügler verdreschen eine Gegnerhorde mit Aufwärtshaken und Fußtritten, während ängstliche Shoot'em-Up-Fans eher die Distanz zum Feinde vorziehen – beides funktioniert tadellos. Zudem stacheln speicherbare High Scores ehrgeizige Zocker immer wieder zu einer Ballerrunde an.



# Twisted Metal: Head-On


PSP Kenner der ersten beiden Teile freuen sich auf altbekannte Vehikel.


PSP Vorne Action, hinten Geheimnisse: Durchstöbert die Pyramiden.


PSP Auch elektrisierende Mehrspieler-Modi gibt's haufenweise.

Hättet Ihr's gewusst? Bereits zum achten Mal hetzen abgefahrene Vehikel über den Globus und zerstören sich gegenseitig in feurigen Duellen. Die meisten "Twisted Metal: Head-On"-Fahrzeughalter stammen wahrscheinlich aus kranken Programmierer-Albträumen. Dem Moped lenkenden Sensenmann Mr. Grimm, Psycho-Clown Needles Kane und dem militanten Colonel Hall möchte wohl niemand im Dunkeln begegnen. Doch zurück zu Euren Kisten: Diese lassen sich nach erfolgreichen Minispielen aufrüsten und unterscheiden sich deutlich in Handling, Panzerung, Spezial-Waffen und Geschwindigkeit. Minen, zielsuchende Raketen und der allseits beliebte Gegner-Einfrierer versetzen Eure Feinde in Panik. Als Einzelspieler cruist Ihr mit Eurem Anti-Helden durch ein umfangreiches Abenteuer und erfreut Euch am abwechslungreichen Leveldesign. Serientypisch machen die tadellos funktionierenden Mehrspieler-Schlachten am meisten Spaß. *rf*

Raphael Fiore



**Amis haben Geschmack:** Während bei uns die "Twisted Metal"-Reihe kaum Beachtung findet, erklomm auch der neueste Serienableger in den USA kurzfristig die Software-Chart-Spitze. Und das zurecht. Rasante, mit bunten Effekten versehene Optik, vielseitige, bizarre Missionen, zahlreiche charmante Minispiele und die aparten Mehrspieler-Modi verhelfen "Twisted Metal: Head-On" an die Genre-Spitze. Auch unzählige Geheimnisse, intelligente CPU-Gegner sowie knackige Endgegner lassen Konkurrenten wie "Fired Up" alt aussehen. Zu einem Hit reicht's nicht ganz: Trotz verschiedener Schwierigkeitsgrade überfordert "Twisted Metal: Head-On" Einsteiger. Die gerappelt volle, nicht ideale Tastenbelegung bremst den Spielspaß unnötig.

### 20 Minuten gesetzloses Autofahren

Boom! Schon wieder explodiert ein unachtsamer Gegner vor meinen Augen. Haha, ich bin der größte und schlimmste Straßenverkehrsordnungsbrecher des Universums. Jetzt hetze ich mit über 200 Sachen über die Landstraße und zieh' mir eine verrückt lächelnde Clown-Maske über. Ich will schließlich meinem Lieblingscharakter ähneln. Aber unter diesem komisch riechenden Latexteil ist es heiß, oder bin ich das? Nein, verdammt! Meine frisch aufgemotzte fahrende Eisdiele brennt! Boom! Razer rächt sich mit einem Flammenwerfer und schickt mein Gefährt auf den Schrottplatz. Puh, die 20-minütige Multischlacht kostet Nerven. Egal, lass uns nochmal eine Session starten!

Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis schwer

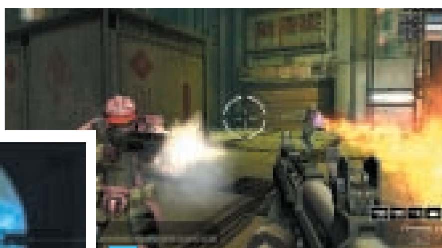
Entwickler: Incognito, USA
Hersteller: Sony
www.yourpsp.com
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max. 6
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

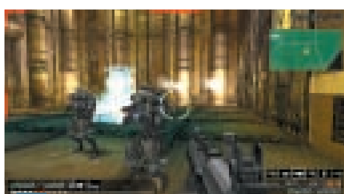
PSP
Grafik 80 %
Sound 84 %
82 % Spielspaß

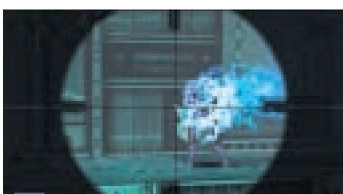
**Flotte Neuauflage der rabiaten Zerstörungsorgie: großer Umfang und Mehrspieler-Modi motivieren.**

# Coded Arms



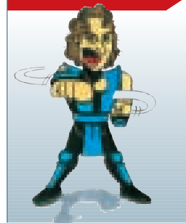

PSP Transparenz- und Feuereffekte verleihen der Optik zusätzlichen Glanz.


PSP Zu verschmerzen: Bei hohem Gegneraufkommen treten dezente Ruckler auf.


PSP Mobil besonders knifflig: Das Sniper Rifle verlangt nach einer ruhigen Hand.

Puzzler, Sportler, Strategen, Rennfahrer – sie alle kamen zum deutschen PSP-Launch voll auf ihre Kosten. Freunde von First-Person-Knarrenspielen hingegen schauten zunächst in die Röhre. Konami zeigt Mitleid und schickt mit der in USA bereits seit geraumer Zeit erhältlichen Ego-Ballerei "Coded Arms" einen reinrassigen Vertreter ins Rennen. In futuristischem Hacker-Ambiente geht's ohne Taktik-Schnickschnack oder Team-Feature durch leergefegte Straßenschluchten, düstere Tempelanlagen und steril-kalte Stahlbauten. Um Eure Wunschsteuerung auszuloten, lädt zuerst ein hilfreiches Tutorial zum Kennenlernen. Danach entladet Ihr Schrotgewehr, Plasmakanone & Co. ebenso in humanoide Widersacher wie auch in allerlei tierisches und mechanisches Feindvolk. Ist schließlich der verantwortliche Torwächter eines Levels besiegt, öffnet sich ein Portal zum nächsten Abschnitt. Besonderen Wert legt "Coded Arms" auf den Multiplayer-Aspekt: Via drahtloser WiFi-Verbindung nehmen bis zu vier willige PSP-Besitzer Kontakt auf und lassen in drei verschiedenen Varianten wie 'Nur einer kann siegen' die über 30 Waffen sprechen. *ms*

Matthias Schmid



**Schön anzusehender Kreativbankrott.** Was hätte man aus "Coded Arms" machen können: Die glasklare Luxusoptik setzt neue Handheld-Maßstäbe im Shooter-Genre, die frei konfigurierbare Steuerung lässt Euch nach kurzer Einarbeitungszeit problemlos durchs Hightech-Universum streifen. Spätestens nach einer Stunde Spielzeit habt Ihr Euch allerdings an den immer wiederkehrenden Farbpaletten sattgesehen, ewig gleiche Gegner mit der Intelligenz eines Lemmings tragen nicht zur Motivation bei. Spaßbremse Nummer 1 ist jedoch das vollkommen ideenlose Leveldesign: Ein viereckiger Raum reiht sich an den anderen, da hilft auch der zufällige Levelgenerator nicht weiter – immerhin lockt der launige Mehrspieler-Modus erheblich länger an die PSP.

### 20 Minuten mit dem Ego-Pionier

20 Minuten bei "Coded Arms" können vollkommen unterschiedlich ausfallen:
A) Zu Beginn probiert Ihr einige der Kontrollmöglichkeiten aus oder bastelt Eure eigene Wunschbelegung. So habt Ihr spätestens am Ende der 20 Minuten eine angenehme Steuerung gefunden.
B) Im Story-Modus durchquert Ihr zig gleich anmutende quadratische Räume, begegnet dümmlichen Antagonisten und habt wahrscheinlich bereits vor Ende der 20 Minuten die Lust verloren.
C) Ihr fordert drei willige Mitspieler zu einigen bleihaltigen WiFi-Schlachten heraus und habt doch noch richtig Spaß mit Konamis schickem Ballerspektakel – eine UMD pro Teilnehmer vorausgesetzt.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

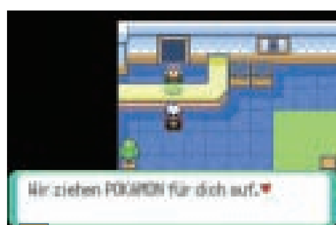
PSP
Grafik 84 %
Sound 74 %
66 % Spielspaß

**Äußerst schicke Ego-Ballerei, die aufgrund ideenlosen Leveldesigns und dämlicher KI schnell langweilt.**

# Pokémon Smaragd



GBA Der detaillierte Pokémon-Bericht zeigt alle Facetten der Schützlinge.



GBA Die Pension übernimmt für Euch das Training und paart Pokémon.




GBA Wer die Orden der acht Arenaleiter erobert, kann Pokémon-Manöver außerhalb des Kampfes benutzen: So lernt Ihr Bäume fällen (Bild), schwimmen und tauchen.



GBA Für die Solo- und Doppelkämpfe (oben) braucht Ihr massig Heil-Items.

Alle Jahre wieder bringt Nintendo ein neues "Pokémon"-Abenteuer, das allerdings in den wenigsten Fällen wirklich Neues bietet. So verhält es sich auch mit "Pokémon Smaragd", das die beiden Abenteuer "Feuerrot" und "Blattgrün" vereint. In dem Story-Remix bekämpft Ihr sowohl Team Aqua als auch Team Magma, die beide das Verhältnis von Land und Wasser zu ihren Gunsten aus dem Gleichgewicht bringen wollen – das soll ihre jeweils bevorzugten Pokémon unbesiegbar machen. Pokémon sind 386 putzige Wesen, die sich in der Welt Hoenn tummeln: Man kann sie fangen, tauschen und trainieren, um die Pokémon anderer Trainer zu besiegen. Mit Eurem Team wollt Ihr aber nicht nur die Pläne der Bösewichte durchkreuzen. Es locken der Champion-Titel in der Liga sowie diverse Wettbewerbe um Schönheit, Stärke und Coolness.

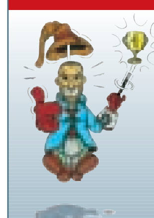
## Wozu ein Update?

"Pokémon Smaragd" richtet sich vor allem an die Profi-Züchter, denn neben der erweiterten Handlung betreffen die Verbesserungen hauptsächlich das offene Abenteuer nach dem Happy-End. Als Ligameister dürft Ihr die neue Insel-Kampfzone anschippern, dort helfen Euch zahlreiche Bewohner etwa mit Manöverlehre bei der Optimierung Eures Teams. Sieben Arenen veranstalten außerdem Spezialmeisterschaften, in denen besondere Regeln gelten – dabei kämpfen Eure Pokémon auch mal eigenständig! Auf dem Festland von Hoenn gibt es ebenfalls neue Areale zu entdecken: In der erweiterten Safarizone fangt Ihr 40 Pokémon früherer Episoden, die Besitzer von "Feuerrot" und "Blattgrün" mühsam 'ertauschen' müssen. Die vollständige Pokédex-Kollekte rückt also in greifbare Nähe. "Pokémon Smaragd" ist mit dem Wireless-Adapter kompatibel, der sich allerdings im Gegensatz zu den Vorgängerspielen nicht im Lieferumfang befindet. Damit können bis zu 40 Spieler zusammen chatten, handeln, Futter mahlen und kämpfen. *oe*

### 20 Minuten auf Safari

Wenn man in der gewaltigen Pokémon-Welt den Faden verliert, kann man sich schon mal verirren. Deshalb nutzt Ihr 20 Minuten für Training und Shopping: Ein paar Kämpfe gegen wilde Pokémon, das Anlegen einer Beerenplantage oder der Rundgang im Einkaufszentrum von Seegrasulb City lassen die Pause im Fluge verstreichen. Wenn Link-Freunde anwesend sind, wird natürlich gehandelt und gekämpft. Die Spieler können gemeinsam Beeren zu stärkendem Futter mahlen und die eigene Geheimbasis ins Modul des Freundes übertragen – so kann man sich gegenseitig besuchen.

Oliver Ehrle



**Unersättliche greifen zum Edelabenteuer:** Wenn Ihr Euch wirklich alle 386 Pokémon schnappen und ein optimales Team für Profi-Kämpfe züchten wollt, ist "Pokemon Smaragd" ideal. Selbst nach der Meisterschaft gibt's in dem Abenteuer noch einigen Nervenkitzel, zumal alte Bekannte aus der Handlung den frisch gebackenen Champion nun herausfordern wollen – es lohnen sich Besuche in allen Winkeln der Welt. Der Durchschnittsspieler wird die meisten Verbesserungen aber kaum zu Gesicht bekommen und kann daher durchaus auch zu den Vorgängern greifen – da liegt immerhin der Wireless-Adapter bei. Grafisch und akustisch müsst Ihr zudem keine Einbußen in Kauf nehmen, denn wie die Vorgänger ist "Pokémon Smaragd" technisch alles andere als spektakulär.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Game Freak, Japan
Hersteller: Nintendo
www.pokemon.de
Veröffentlichung: Oktober
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

E/D keine Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

**Pokémon Smaragd**
GBA
Grafik 68 %
Sound 70 %
**87 %** Spielspaß

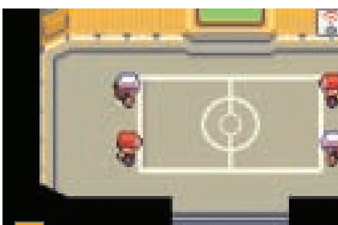
**Mehr Spannung für Profis: Nintendo veredelt das offene Abenteuer nach dem Finale.**



GBA Im örtlichen Pokémon-Center dürft Ihr per Kabel und Wireless-Adapter...



GBA ...die Mühle anwerfen: Je mehr Spieler, desto nahrhafter das Futter!



GBA Per Link lassen sich auch Matches, Duelle und Teamkämpfe veranstalten.

## Zwölf Jahre MAN!AC

Seit zwölf Jahren lese ich Eure Zeitschrift. Zwölf Jahre, das bedeutet bald 150 Ausgaben, drei Umzüge und eine Heirat. Nun sind weder meine Umzugshelfer, noch meine Frau begeistert über einen wachsenden Stapel von Heften, die geschleppt und gelagert werden müssen.
Trotz meiner Begeisterung für Euer Magazin habe ich mich noch nie zu einem Abo hinreißen lassen. Das liegt an den Aboprämien: Vom Zubehör, was jeder hat, bis zu Spielen, die keiner braucht, waren ja schon einige Flops dabei! Die beste Prämie seid Ihr doch selbst! Daher mein Vorschlag: Legt doch exklusiv für Abonnenten der Januarausgabe eine DVD mit dem Jahresinhalt als pdf-Datei bei! Das befriedigt den Sammeltrieb und ein Computer steht ja sowieso in jedem Haushalt.
Außerdem ist es Anreiz, das Abo zu verlängern, denn nächstes Jahr gibt es ja wieder eine Prämie! Als positiven Nebeneffekt könnte ich beim nächsten Umzug die folgenden zwölf Jahrgänge bequem in der Handtasche meiner Frau transportieren.

**Jens Gloerfeld, via E-Mail**

**Dein Vorschlag klingt interessant. Was denken andere Leser? Schreibt uns Eure Meinung oder weitere Anregungen zum Thema 'DVD mit MAN!AC-Jahresinhalt'. Wenn genügend Interesse besteht, dann lässt sich eine solche Disc sicher umsetzen.**

### UPDATES & ERRATA

**UPDATE:** Das angekündigte Xbox-360-Special über die Multimedia-Fähigkeiten von Microsofts NextGen-Konsole erscheint erst in der nächsten MAN!AC. Dafür gibt's das Feature in besonderer, großformatiger Form.

**MEA CULPA:** Untold Legends benötigt für das volle Multiplayer-Vergnügen vier UMDs (je eine pro Mitspieler) und nicht wie angegeben eine Scheibe.

**UPDATE:** Die Xbox 360 kann nach aktuellem Stand keine WMV-HD-Filme abspielen. Laut Microsoft ist dies technisch aber kein Problem, ein Software-Update würde genügen, um die hochauflösenden Windows-Media-Streifen auf den heimischen HDTV-Bildschirm zu bringen.



## Zu teuer

Ich lese Euer Heft schon seit vielen Jahren. Ich habe mit Euch gelacht, geweint und es gab ständig einen Grund, sich auf die nächste Ausgabe zu freuen. Das scheint allerdings jetzt vorbei zu sein. Mit der aufgezwungenen DVD hat es angefangen, woraufhin auch eine Preiserhöhung von einem Euro folgte. Nur widerwillig kaufte ich sie mir, war ja mit DVD – eigentlich also nicht schlecht. Aber als ich jetzt 4,99 Euro für die Ausgabe 10/05 bezahlen sollte, fiel mir die Kinnlade runter.
Ich habe überlegt, ob ich sie holen soll – die Berichte über PSP, "Burnout Revenge" und diverse Filmchen haben schließlich den Ausschlag zum Kauf gegeben. Glück für Euch!
Im Jahr 2000/2001 habt Ihr den Heftpreis von 5,80 DM auf 6,30 DM angehoben, das Entsetzen war groß. Ihr habt Euch im Editorial groß dafür entschuldigt und gerechtfertigt... und nun hofft Ihr, dass die Leute den Preissprung nicht merken? Das ist dreist. Ich werde mir in Zukunft keine Ausgabe mehr kaufen, da ich auf Hefte für 4,99 Euro generell verzichte – schlichtweg zu teuer. Bei Spritpreisen von knapp 1,50 Euro pro Liter ist das Geld im Tank besser aufgehoben.

**Alexander Müller, via E-Mail**

**Als wir die monatliche DVD einführten, kostete diese Ausgabe 4,99 Euro. Parallel gab's die MAN!AC auch ohne Disc für 2,99 Euro. Da die überwältigende Lesermehrheit die Variante mit DVD bevorzugt, mussten wir die 'Ohne Disc'-Ausgabe aus Kostengründen wegrationalisieren. Damit die Käufer der 'Unplugged'-Variante auch mal die Version mit DVD ausprobieren (schließlich sind wir davon überzeugt, dass die Scheibe einen bedeutenden Mehrwert für alle bietet), senkten wir den Preis übergangsweise auf 3,99 Euro. Gerne hätten wir diesen Preis länger beibehalten, aber – viele ahnen es – gestiegene Kosten in allen Bereichen (Du hast selbst den Spritpreis erwähnt) zwangen uns zur Rückkehr zur ursprünglichen Summe von 4,99 Euro. Es hat schon seine Gründe, warum vergleichbare Videospiel-Fachmagazine denselben Preis verlangen. Reich werden wir dadurch nicht, vielmehr stellen wir langfristig sicher, dass jeden Monat eine druckfrische MAN!AC am Kiosk oder im Briefkasten liegt. Die Alternative kann sich jeder selber ausmalen, außerdem verschlingt die Produktion einer gut gemachten DVD jede Menge Zeit und Geld!**



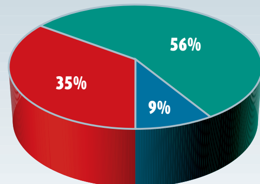

## MAN!AC auf der GC

Jetzt, nachdem die Messe vorbei ist und ich mich etwas erholt habe, möchte ich mich für Euren Messe-Auftritt bedanken (ich war der lange dünne Typ im "Ikaruga"-T-Shirt, der am Samstag bei "Gradius V" versagt hat). Leider war ich am Samstag ziemlich fertig und nicht so gut drauf. Am Freitag nach der Arbeit fuhr ich rund acht Stunden nach Leipzig (drei Stunden länger als geplant wegen Stau) und kam erst spät im Hotel an. Dort war das Zimmer brütend heiß, die Nachbarn und Gäste in der angrenzenden Kneipe lärmten und ich konnte nur etwa vier Stunden Schlaf finden. Entschuldigt also bitte mein etwas unwirsches und wortkarges Auftreten.
Jetzt fallen mir natürlich zig Sachen ein, die ich Euch hätte fragen können. Von mir auf jeden Fall ein dickes Lob für Eure Zeitschrift, sie ist für mich die mit Abstand beste auf dem deutschen Markt (sonst hätte ich sie nicht die ganzen Jahre abonniert). Durch den Extended-Teil und die DVD hat die MAN!AC zusätzlich gewonnen.
Verbesserungsvorschläge hätte ich auch einige (mehr Import-Tests, Hintergrundberichte und Interviews, keine Tipps & Tricks, ein aufgeräumteres Cover), nur würde Eure Auflage dann vermutlich in den Keller rutschen.
Heute kam bei mir die neueste Ausgabe an. Mir fiel gleich der festere Plastik-Umschlag auf. Ein Blick in die MAN!AC verriet mir dann den neuen Abo-Vertrieb, und dass man das Abo nun jederzeit kündigen kann. Das ist ein schöner Fortschritt. Das neue Cover bietet einige Detailverbesserungen. Auch wenn es für meinen Geschmack nach wie vor zu überladen mit verschiedenen Schriften ist, so ist es positiv, dass der Hintergrund des DVD-Inhalts farblich auf das Cover-Motiv abgestimmt ist. Auch die abgerundete Ecke und der dezentere "DVD"-Schriftzug fallen angenehm auf. Dass auch die DVD auf dem Cover abgebildet ist, finde ich überflüssig. Wenn es den Verkäufen am Kiosk hilft, darf sie gern bleiben. Die Anhebung des Preises auf 4,99 Euro hatte ich schon länger erwartet. Mir ist die MAN!AC auf jeden Fall auch diese Summe wert.
Zurück zur Messe: Nachdem ich morgens wieder im Stau stecken blieb, den leeren Markt&Technik-Stand für den MAN!AC-Stand hielt und dem "Wir sind umgezogen"-Hinweis durch die Hallen folgte, nur um von den Markt&Technik-Mitarbeitern wieder zurück geschickt zu werden, kam ich sichtlich erschöpft bei Euch an. Das Daddeln mit Raphael hat mir Spaß gemacht. Leider spielte ich zu risikofreudig in meiner Punktejagd. (...)
Jetzt hätte ich natürlich Lust auf eine Revanche, was durch die räumliche Entfernung aber schwierig werden dürfte. Vielleicht ja im nächsten Jahr

**Bitte schreibt an:**
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

## MAN!AC-MEINUNG NR. 35

**Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.**




In Ausgabe 09/05 ging es um die 'Saure Gurken'-Zeit in den Ferienmonaten. Wir fragten Euch, wie Ihr das jährliche Videospiel-Sommerloch übersteht. Hier das Ergebnis:

- **A** Ich habe keine Lust auf Games, ich geh' im Sommer raus an die frische Luft.
- **B** Ich zocke Spiele, die noch auf Halde liegen.
- **C** Ich bin süchtig: Kommen keine Highlights, nehme ich mit mittelmäßigen Titeln vorlieb.

auf der Messe.
Es war schön, Euch einmal in natura zu erleben. Ihr habt bei mir einige Plus- und Sympathiepunkte gesammelt. (...) Ich hoffe, Ihr konntet auf der Messe einige neue Käufer (und Abonnenten) gewinnen und behaltet ein paar positive Eindrücke von Euren Lesern.

**Benjamin Herzog, Kiel**

Ich bin gerade von der GC 2005 zurück und muss Euch direkt schreiben. Da jogge ich mir die Sohlen platt auf der GC, werde von allen Seiten mit Infos, Goodies, Werbeflyern und noch mehr Goodies zugeschmissen und denke nach einer Weile, "Ist ja alles ganz nett aber irgendwie fehlt da der besondere Kick."
Aber als ich die Hoffung fast aufgeben wollte, kommen mir doch glatt die Freudentränen, was sehen meine feuchten Augen da...? Genau! Euch, die MAN!ACs. Ein kleiner, unauffälliger Stand in der Menge der anderen "Ich hab' den größten Batzen Geld ausgegeben für Promotion"-Stände. Dass aber Größe nicht alles ist, merke ich sofort an Eurem Stand. Da wird man locker empfangen, es wird gequatscht und man wird sogar zu einem Match "Virtua Tennis" auf dem guten alten Dreamcast eingeladen – Zockerherz was willst du mehr?
Als ich dann noch den Traum meiner schlaflosen Nächte erfüllt bekomme, nämlich ein Foto mit Euch, wird mir nach Minuten der Bewusstlosigkeit vor lauter Freude klar: Es hat sich auf jeden Fall gelohnt, die GC aufzusuchen, trotz einer neunstündigen Fahrt mit der ach so bequemen Bahn von Düsseldorf nach Leipzig. An dieser Stelle also vielen Dank für die Rettung eines fast verzweifelten Dauerzockers.

**Michael, Düsseldorf**

Ich war heute bei Euch am Stand auf der GC und muss sagen, Leute, Ihr rockt noch mehr als ich ohnehin schon gedacht habe. Durfte auch mal mitzocken und hab prompt eine "Jak 3"-Figur gewonnen, danke nochmal!

**Eric, Dresden**

Nach langem hin und her habe ich mich nach der Games Convention entschlossen, mal einen Leserbrief zu schreiben. Was ich auch unbedingt tun musste, als größter anyMAN!AC-Fan der Welt! Als dieser möchte ich Herrn Wildgruber (dessen T-Shirt nach etlichen Malen heißen Waschens durch Einlaufen auf meine Größe geschrumpft ist und nicht mehr riecht, als hätten einige äußerst aggressive Brüllaffen damit ihren Spaß gehabt und anschließend damit Hochleistungssport betrieben) ans Herz legen, doch einmal eine Anleitung für den Bananenhelm in der MAN!AC abzudrucken. Des Weiteren wäre es eine vortreffliche Idee, die Beatbox (die das einzig wirklich Witzige – sorry, Raphael, aber ich verstehe immer noch nicht den Zusammenhang zwischen Gwendoline und 'nem Rap – an dem MAN!AC-Rap war) in weitere anyMAN!ACs einzubauen, quasi als Running Gag. Zum Beispiel könnte sie beim Retro-E-Sport durchs Bild laufen und man dürfte entscheiden, ob sie bleiben soll oder nicht. (...)
Da ich mir kaum vorstellen kann, dass Ihr den Brief abdruckt, schreibt mir bitte eine E-Mail. Und jetzt kommt nicht auf die dumme Idee, welche die Zeitschrift "MAD" schon hatte, und druckt das hier ab und schreibt dann als Antwort 'mir bitte eine E-Mail'.
Tschüß, Euer ergebener Fan,

**Marius Houben, via E-Mail**

! Danke für das durchweg positive Feedback zu unserem ersten Games-Convention-Auftritt. Auch nächstes Jahr wird's wieder MAN!ACs zum Anfassen geben. Natürlich könnt Ihr uns dann erneut mit Fragen löchern, Kritik oder Lob aussprechen und mit den Redakteuren um fette Preise zocken.
Zu Marius' Brief: Was Du nicht weißt – Max' T-Shirt wurde tatsächlich vorher von Brüllaffen getragen. Die sind in der Paarungszeit aber alles andere als aggressiv... Nix für ungut und viel Spaß mit dem Beatbox-Auftritt im neuen anyMAN!AC. Und nächstes Jahr musst Du Dir das MAN!AC-Shirt redlich verdienen, da hilft kein penetrantes Bitten und Betteln mehr!

## HDTV-Verwirrung

Dieser Tage fällt im Zusammenhang mit den Themen Viedeospiele, DVD Player und TVs immer wieder das Schlagwort 'HDMI'. Ich versuche schon seit längerer Zeit, ein klares Bild von dieser 'neuartigen Weise hochauflösende Bilder digital zu übertragen' zu bekommen. Je mehr ich jedoch lese und höre, desto mehr verwirrt mich das Ganze. Die einen sagen, bis sich ein HDTV-tauglicher Fernseher wirklich lohnt vergehen noch ein paar Jahre. Die anderen behaupten, dass wirklich gute HD-TVs mit allen erforderlichen Eingängen und Auflösung nur in der oberen Preisklasse zu finden wären.
Was bei mir für flaue Gefühle in der Magengrube sorgt, ist die neue Konsolengeneration, die durchgehend mit HDTV protzt. Wenn ich mir Euren Artikel in der Ausgabe 10/05 ansehe, so habe ich das Gefühl, dass mir ein HDTV-Gerät förmlich aufgezwungen wird. Ich werde mir besagten Beitrag nochmals genauestens durchlesen, da ich mir wirklich nicht sicher bin, alles richtig verstanden zu haben.
Deshalb lautet meine allumfassende Frage: Kann ich die künftigen Highend-Maschinen auch an herkömmliche Eingänge wie AV-Scart, S-Video oder YUV anschließen? Ich habe nämlich weder Lust noch die Kohle, auch noch eine neue Glotze zu kaufen! Schließlich habe ich schon alles mühsam über Jahre hinweg zusammengekauft und endlich eine (für meinen Geschmack) perfekte Anlage daheim, die Spiele wie Filme zum Hochgenuss werden lässt. Ich hoffe, Ihr könnt mir ein wenig die Sicht klären, was das HD-Gewurschtl angeht.

**Andreas Gross, Schweiz**

# DIREKTER DRAHT

**Schreib mal wieder:**
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

! Natürlich kann man mit der Anschaffung eines HD-Displays warten, bis die volle HDTV-Auflösung von 1920 x 1080 Standard ist und Bildschirmdiagonalen von über 150 cm um die 1.000 Euro kosten. Das dauert allerdings noch Jahre, bis dahin verpasst man viele schöne, hochauflösende Stunden. Unserer Meinung nach lohnt sich schon jetzt die Anschaffung eines entsprechenden Displays, die Xbox 360 steht schließlich kurz vor der Veröffentlichung. Wie viele PS3-Spiele wirklich 1080p unterstützen, ist fraglich; einige Entwickler wollen sich laut Gerüchten erst einmal auf 720p beschränken. Letztlich muss aber jeder selbst entscheiden, ob er mit dem Kauf wartet oder schon jetzt zuschlägt. Wer mit dem Kauf warten will, braucht keine Panik haben: Alle NextGen-Konsolen geben das Bild auch im RGB-, S-Video- oder Composite-Format aus. Ältere Fernseher lassen sich dementsprechend problemlos nutzen.

## PS2 macht Geräusche

Ich habe mir vor gut zwei Jahren eine PS2 gekauft. Ich war bislang zufrieden damit. Aber dann machte sie komische Geräusche, so wie der Blinker beim Auto. Sind die PS2s wirklich von so schlechter Qualität? Bei meinen Freunden, die eine PS2 besitzen, wird entweder die CD nicht mehr gelesen oder sie macht die oben genannten Geräusche. Ich habe die Lasereinheit bereits gereinigt!

**Nikolai Willgeroth, Braunschweig**

! Deine Beschreibung deutet auf eine verstellte Leseeinheit hin. Da hilft leider nur eine Neujustierung in einer Fachwerkstatt.

KNOWHOW

# Mogeln auf den neuen Handhelds




'Action Replay MAX for PSP': Das praktische USB-Kabel lädt bei der Datenübertragung auch den PSP-Akku.



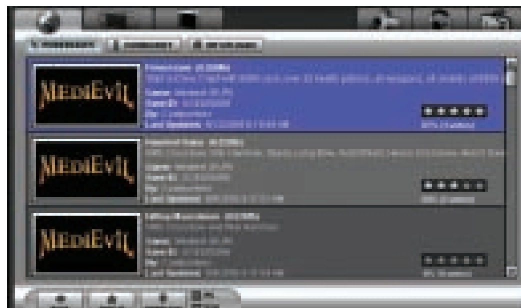
Das 'Action Replay für GBA/DS' stöpselt Ihr in den GBA-Schacht: Der eingebaute Savegame-Manager verwaltet Eure Spielstände auch ohne PC-Verbindung!

Schummelsoftware für die großen Konsolen lockt mit umfangreichen Cheat-Funktionen und Online-Update. Können da die mobilen Varianten für PSP und Nintendo-Handhelds mithalten? MAN!AC untersucht Datels brandneue Action-Replay-Versionen.

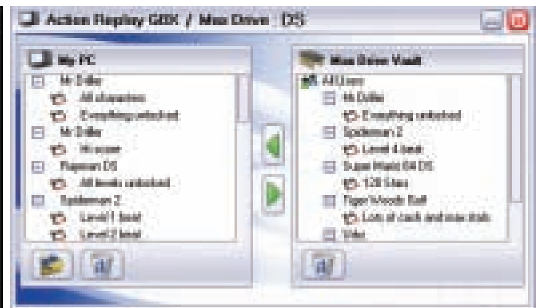
PSP-Geschummel: Das 'Action Replay MAX for PSP' kostet 45 Euro und umfasst eine Kombination aus USB- und Ladekabel, 64-MB-Memstick sowie zwei CDs. Die eine schiebt Ihr in die PS2: Der überarbeitete Memcard-Manager 'MAX Drive' erkennt jetzt auch die angeschlossene PSP – so lassen sich PSP-Spielstände auf PS2-Memcards auslagern und komprimieren. Die zweite CD enthält einen PSP-Manager für Win-PCs: Damit ladet Ihr Powersaves vom Codejunkie-Server auf Euer Handheld. Powersaves sind modifizierte Spielstände (Ihr startet z.B. mit 99 Leben), es befinden sich aber auch übliche Savegames anderer Zocker auf dem Server. Mit dem PSP-Manager könnt Ihr zudem Filme, Musik und Bilder auf Eurer PSP verwalten, Unterverzeichnisse werden bislang aber nicht unterstützt.

Nintendo-Adapter: Weitaus umfangreicher sind die Funktionen des 'Action Replay MAX for GBA/DS', obwohl die Software mit 23 Euro günstiger ist. Ihr stöpselt das beiliegende Modul in den GBA-Schacht, je ein GBA- und DS-Spiel wandern in die Slots am Mogelmodul. Nun könnt Ihr die Savegames beider Spiele aufs Schummelmodul und zurück kopieren. Via USB-Kabel und Win-Software sichert Ihr die Spielstände auf Festplatte, Powersaves lassen sich auch laden. Im GBA-Modus verwaltet Ihr obendrein die traditionellen Cheatcodes, die Euch unbegrenzt Energie, Zeit und Leben bescheren – diese updatetet Ihr ebenfalls via Internet.

Fazit: Wer PSP-Spielstände übers Internet tauschen will, kann dies auch ohne Action Replay bewerkstelligen. Die unkomplizierte Tool-Sammlung ist nett, wegen dem Memstick aber zu teuer. Nintendo-Fans brauchen dagegen das Spezialmodul, nur damit klappt der Link zum PC. *oe*



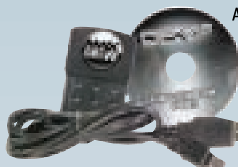

Die Win-Software der PSP-Version ist ein erweiterter Memcard-Manager, der auch Film, Foto und Musik unterstützt.




Das Mogelmodul für Nintendo-Handhelds füttert Ihr mit GBA-Cheats sowie Savegames für beide Hardware-Generationen.

### Entwicklerkit für GC

Ihr wollt den Gamecube selbst programmieren? Erste Gehversuche könnt Ihr mit Datels 'MAX Drive Pro' wagen: Via USB-Kabel ladet Ihr Heimentwickler-Software auf die Memcard (links). Anschließend lassen sich die Kreationen mit der beiliegenden Boot-DVD starten. Das originelle Zubehör kostet nur 30 Euro.



### PSP geht auf Sendung

Auch für PSP-Piloten hat Datel eine Überraschung parat: 'Powerwave' ist nicht nur ein Adapter für Zigarettenanzünder im Auto, sondern besitzt auch einen schwachen UKW-Sender mit Anschluss an den Kopfhörerausgang der PSP. Damit übertragt Ihr die Beats vom Handheld kabellos ins Autoradio – drei UKW-Frequenzen stehen zur Auswahl! Mit 30 Euro eröffnet Ihr Euren privaten Radiosender.




### Knowhow-Themen im Überblick

## Sound System



Manchmal hat man ja wirklich den Eindruck, die PSP will der bessere iPod sein. Und die Zubehörhersteller bestätigen einen dann in dem Glauben und bringen Extras wie dieses schmucke 2.1-Soundsystem mit eingebautem Subwoofer auf den Markt. Die PSP steckt Ihr (falls Ihr das Value-Pack-Trageband benutzt mit etwas Gefummel) bereits eingeschaltet in das Gerät, und schon erschallen MP3s und Filmsoundtracks in erstaunlich hoher Lautstärke. Betrieben wird das Ganze entweder per Netzkabel oder mit vier AA-Batterien. Zum Transport liegt eine Tragetasche bei, in die Ihr außer PSP und Lautsprechern nicht mehr viel reinbekommt. Zwar könnt Ihr die PSP auch an die Stereoanlage anschließen, als Standalone-Lösung sind Geräte wie das 'Sound System' aber eine Überlegung wert.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Logic 3 |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 80 Euro |

Schickes Design und ordentlicher Sound: Einzig der Preis mag Grund zum Meckern geben, wird aber von der Konkurrenz auch nicht unterboten.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## Solar Charger

Die ökologische Alternative zur Batterie: Den 'Solar Charger' in GBA-Form legt Ihr einfach einen Nachmittag in die Sonne, und schon könnt Ihr für zwei bis drei Stunden auf DS, PSP oder GBA spielen.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Logic 3 |
| System: | GBA, DS, PSP |
| Preis: | ca. 50 Euro |

Teure Alternative zum Ersatzakku: Zwar könnt Ihr sogar zwei Geräte gleichzeitig an den Solar Charger anschließen, trotzdem sind herkömmliche Lösungen handlicher.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## Headhunter Gun 2

Die kleine Lightgun unterstützt das Zielen auf den Bildschirm mittels Laserpointer. Jedoch schaltet der Laser beim Spielen zwischendurch ab. Auch das Steuerkreuz ist schlecht erreichbar und die C-Taste wird unversehens dauernd ausgelöst. Eine zuschaltbare, aber schwache Rumble-Funktion sowie automatische Nachladefunktion und Dauerfeuer fehlen auch nicht.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Madrics |
| System: | Playstation 2 |
| Preis: | ca. 15 Euro |

Die handliche Lightgun überzeugt mit einstellbarem Laserpointer, 100-Hz-Unterstützung und geringem Gewicht. Leider hapert's beim schlecht erreichbaren Steuerkreuz.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

# ZUBEHÖR

## Aluminium Transportkoffer

Im äußerst stabilen und edlen Alu-Koffer finden ein Controller, Kabel und die Silmline-PS2 samt Netzteil Platz. Schade: Spielehüllen passen nicht hinein. Nur drei DVDs sowie eine Memory Card kommen in der Innentasche unter. Positiv: die gute Verarbeitung und die praktische Trageschlaufe.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Bigben |
| System: | Playstation 2 |
| Preis: | ca. 20 Euro |

Die sicherste Art, die neue PS2 samt Controller und Netzteil zu transportieren. Leider ist ansonsten kaum Platz für Zubehör. Auch Spielehüllen bleiben außen vor.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## Crystal Screen Case

In der durchsichtigen Schutzhülle aus stabilem Acryl ist die PSP gut geschützt und muss zum Spielen praktischerweise nicht heraus genommen werden. Dank Aussparungen sind alle Tasten gut erreichbar. Lediglich der Analogstick ist etwas eingeengt, aber trotzdem bis zum Anschlag steuerbar. Nur zum Wechseln der UMD muss die Hülle geöffnet werden. In dem Case ist der Bildschirm vor Kratzern sowie Schmutz gut geschützt – außerdem wird die PSP unempfindlich für nervige Fingerabdrücke und Fettschmierer.



| | |
|---|---|
| Hersteller: | Snakebyte |
| System: | PSP |
| Preis: | ca. 8 Euro |

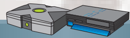
Gerade für unterwegs erweist sich die Schutzhülle als praktisch, da die PSP zum Spielen nicht ausgepackt werden muss. Die Tasten werden dabei kaum eingeengt.

**MAN!AC Wertung** ✔✔✔✔✔

## ZUBEHÖR-REFERENZEN

| Playstation 2 | Xbox | Gamecube |
|---|---|---|
| **JOYPADS** | | |
| **Dual Shock 2** | **XS Pad** | **Nintendo-Pad** |
| **Hersteller:** Sony | **Hersteller:** Bigben | **Hersteller:** Nintendo |
| **Preis:** ca. 30 Euro | **Preis:** ca. 20 Euro | **Preis:** ca. 35 Euro |
| **Fazit:** Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen. | **Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. | **Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze. |
| MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ |
| **LENKRÄDER** | | |
| **Driving Force Pro** | **Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)** | **Force Feedback Wheel** |
| **Hersteller:** Logitech | **Hersteller:** Brooklyn | **Hersteller:** Logitech |
| **Preis:** ca. 140 Euro | **Preis:** ca. 60 Euro | **Preis:** ca. 80 Euro |
| **Fazit:** Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback. | **Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt. | **Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen. |
| MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ |
| **SONSTIGES** | | |
| **XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)** | **Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)** | **Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)** |
| **Hersteller:** Madrics | **Hersteller:** Logitech | **Hersteller:** Logic 3 |
| **Preis:** ca. 100 Euro | **Preis:** ca. 380 Euro | **Preis:** ca. 20 Euro |
| **Fazit:** VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild. | **Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung. | **Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen. |
| MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ | MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔ |

# LAST RESORT



## BEAT DOWN FISTS OF VENGEANCE

**Eine Frage des Ranges:**
Je nachdem, mit welchem Rang Ihr "Beat Down: Fists of Vengeance" durchspielt, bekommt Ihr unterschiedliche Goodies spendiert. Entnehmt der folgenden Liste, wie sehr Ihr Euch anstrengen müsst, um die gewünschte Belohnung zu kriegen.

Czar-Rang
**Charisma Pheromone**
Governor-Rang
**Charisma Pheromone, Fatima**
Ruler-Rang
**Charisma Pheromone, Fatima Eugene**
Investor-Rang
**Turkey**
Super-Rich-Rang
**Turkey, Quincy**
Ultra-Rich-Rang
**Tracy, Turkey, Quincy**
Samurai-Rang
**kugelsichere Weste**
Beat-Rang
**Ignacy, kugelsichere Weste**
Tyrant-Rang
**Gregorio, Ignacy kugelsichere Weste**
Good-Citizen-Rang
**alle Waffen und Items im Shop**
Boss-Rang
**Melvin, alle Waffen und Items im Shop**
Don-Rang
**Wallace, Melvin, alle Waffen und Items im Shop**
Godfather-Rang
**Zanetti, Wallace, Melvin, alle Waffen und Items im Shop**

**Norma:**
Sobald Ihr 'Fatima's Saints' passiert habt, kommt es zu wiederholten Duellen mit Norma. Verliert keine einzige dieser Auseinandersetzungen. Nach einem finalem Sieg in Kapitel 6 gehört Norma zu Euch.



## GEIST

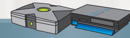
**Mehrspieler-Extras:**
Wer fleißig Wirt-Sammelobjekte einsackt, kann neue Charaktere und Karten für Splitscreen-Duelle freischalten:

2 Wirt-Sammelobjekte
**Büro-Level**
4 Wirt-Sammelobjekte
**Lager-Level**
6 Wirt-Sammelobjekte
**Raimi & Hase**
8 Wirt-Sammelobjekte
**Medizinischer Level**
10 Wirt-Sammelobjekte
**Gigi & Fledermaus**
12 Wirt-Sammelobjekte
**Helipad-Level**
14 Wirt-Sammelobjekte
**Koch & Ratte**
16 Wirt-Sammelobjekte
**Angriff-Level**
18 Wirt-Sammelobjekte
**Toter-Garten-Level**
20 Wirt-Sammelobjekte
**Gipfel-Level**
22 Wirt-Sammelobjekte
**Volks & Kakerlake**
24 Wirt-Sammelobjekte
**Komplex-Level**
26 Wirt-Sammelobjekte
**Himmel-Level**
28 Wirt-Sammelobjekte
**Boss-Level**
30 Wirt-Sammelobjekte
**Anna & Imp**



## SONIC GEMS COLLECTION

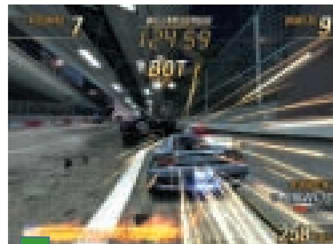
**Vektormänner:**
Um die beiden Hüpfabenteuer von "Vectorman" freizuschalten, benötigt Ihr einen Spielstand von "Sonic Heroes" oder der "Sonic Mega Collection". Alternativ spielt Ihr insgesamt fünf bzw. sieben Stunden lang.



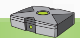
## BURNOUT REVENGE

**Bonus-Boliden:**
Erledigt die Aufgaben der nachfolgenden Liste, um an ein gutes Dutzend superber Edelkarossen zu gelangen, die Ihr in "Burnout Revenge" mit Schwung gegen die nächstbeste Wand setzen könnt.

Elite-Rang
**Black Elite Racer**
White-Mountain-Challenge beenden
**Criterion GT Racer**
Sunshine-Keys-Challenge beenden
**Custom Classic**
"Burnout 3"-Speicherstand vorhanden
**Dominator Assassin**
Central-Route-Challenge beenden
**Etnies Racer**
Eternal-City-Challenge beenden
**Euro Classic LM**
Lone-Peak-Challenge gewinnen
**Hot Rod**
beendet den 'Rank 10 Ultimate Revenge' Grand-Prix
**Logitech World Racer**
Angel-Valley-Challenge beenden
**Low Rider**



XB Mit erweitertem Fuhrpark geht der 'Road Rage'-Modus richtig ab!



## RAINBOW SIX LOCKDOWN

**Der Preis der Macht:**
Entnehmt der folgenden Liste die Preise für feine Zusatzfeatures wie Unsichtbarkeit oder unendlich Munition. Auch Konzeptskizzen werden in der 'Special Features'-Sektion des Spiels feilgeboten.

Kunst I
**10 Intel Punkte**
Kunst II
**10 Intel Punkte**
Kunst III
**10 Intel Punkte**
Kunst IV
**10 Intel Punkte**
erhöhte Durchschlagskraft
**650 Intel Punkte**
Unsichtbarkeit
**900 Intel Punkte**
ein Schuss tötet
**600 Intel Punkte**
unendlich Munition
**550 Intel Punkte**
unendlich viele Items
**550 Intel Punkte**

**Freischalt-Extras:**
Medaillen als zusätzliche Belohnung könnt Ihr ergattern, wenn Ihr folgende Aufgaben besteht.

Mercenary-Medaille
**100 Kills**
Perfect-Attendant-Abzeichen
**pro Woche einmal täglich spielen!**



## WWE DAY OF RECKONING 2

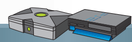
**Baut Euch den Superringer:**
Dieser etwas zeitaufwändige Trick erlaubt es Euch, einen selbst gebastelten Wrestler mit Erfolgsgarantie zum gefürchteten Kampfkoloss hochzupäppeln. Zuerst müsst Ihr Euch hierfür einen eigenen Wrestler basteln. Speichert Euren Burschen ab und beginnt eine neue Karriere im Story-Modus. Tretet im ersten Kampf an und verbucht einen Sieg für Euch. Verteilt die erhaltenen Erfahrungspunkte auf die Attribute Eurer Wahl. Jetzt speichert Ihr das Spiel erneut und verlasst den Story-Modus. In der 'Create a Wrestler'-Sektion wählt Ihr Euren frischgebackenen Haudrauf an und erstellt eine Kopie von ihm, die Ihr sofort in einem leeren Slot speichert. Die Kopie verfügt bereits über die eben verbesserten Attribute! Beginnt jetzt eine neue Story-Kampagne mit der Kopie und wiederholt die obigen Schritte. Auf diese Weise könnt Ihr mit dem einfachen ersten Match massig Punkte sammeln und den gewünschten Überkrieger herantrainieren.

**Die Technik des Gegners:**
Haltet im 'Special'-Modus die Schultertasten gedrückt und führt die nachfolgende Kombination aus. Auf diese Weise nutzt Ihr den Spezialangriff Eures aktuellen Kontrahenten und wendet ihn gegen ihn selbst.

**A + B**

**Freischaltbares:**
Die folgende Liste verrät Euch, was Ihr alles tun müsst, um in den Genuss der "WWE Day of Reckoning 2"-Goodies zu kommen. Neben einer Bonus-Arena gibt es etliche Zusatzkämpfer.

Backlash-Arena
**erreicht den Backlash-PPV**
Stone Cold Austin
**spielt fünf 'One on One'-Exhibition-Matches**
Mankind
**spielt zehn 'One on One'-Exhibition-Matches**
Bret Hart
**spielt 20 'One on One'-Exhibition-Matches**
Hulk Hogan
**spielt den Story-Modus durch**



## DARKWATCH

**Dunkle Geheimnisse:**
"Darkwatch" belohnt fleißige Spieler mit allerlei Boni. Schaut in unserer Liste nach, um zu erfahren, welche Aufgaben Ihr zu erledigen habt. Für die Videosequenzen gilt: Um alle freizuschalten, müsst Ihr manche Level mehrfach spielen, um sowohl 'gute' als auch 'böse' Entscheidungen in der Handlung zu treffen.

'Der falsche Zug'-Animatic
**beendet 'Der falsche Zug' mit mindestens 65%-Zielgenauigkeit**
Kreaturen-Skizzen 1
**beendet 'Gräberfeld' mit mindestens 65%-Zielgenauigkeit**
'Kreaturen-Skizzen 2
**beendet 'Showdown' mit mindestens 20 Melee-Kills**
Fahrzeug-Skizzen
**beendet 'Deadfall' mit mindestens 20 Kopfschüssen**
Boss-Skizzen
**beendet 'Der Fluch des Westens' im 'Revolverheld'-Schwierigkeitsgrad**
Waffen
**beendet 'Der Morgen danach' mit mindestens 70%-Zielgenauigkeit**
Umgebungs-Skizzen 1
**beendet 'Darkwatch-Außenposten' ohne Todesfälle**
Umgebungs-Skizzen 2
**beendet 'Invasion' im 'Adlerauge'-Schwierigkeitsgrad**
Umgebungs-Skizzen 3
**beendet 'Der Fluch des Westens' in weniger als 10 Minuten**
'Attract'-Modus Clip
**beendet 'Das Todeslicht-Prisma' mit mindestens 80 Kills**
'Highmoon'-Trailer
**beendet 'Rettung' in weniger als 15 Minuten**
'Rettung'-Intro
**beendet 'Hangtown' mit 20 oder mehr Kopfschüssen**
'Cowboy'-Animatic
**beendet 'Labyrinth der Qualen' mit 30 oder mehr Melee Kills**
'Showdown'-Animatic
**beendet 'Der richtige Zug' im 'Revolverheld'-Schwierigkeitsgrad**
Evolution von Jericho
**beendet den Einzelspieler-Modus auf einem Schwierigkeitsgrad**
"Darkwatch"-Archive
**beendet alle 'Revolverheld'-Level im 'Adlerauge'-Schwierigkeitsgrad**

## ADVANCE WARS DUAL STRIKE

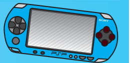


**Fortgeschrittene Ziele:**
Habt Ihr erst einmal die Grundzüge von "Advance Wars Dual Strike" begriffen, könnt Ihr Euch daran machen, zusätzliche Charaktere, Karten und Missionen freizuschalten. Unsere Liste zeigt Euch, wie es geht. Neue Features kauft Ihr bei Hachi. In dessen Laden sind ab der aufgelisteten Mission die jeweiligen Items käuflich zu erwerben.

Adder
**erledigt Mission 26 der Normal-Kampagne und kauft sie für 1.000 Punkte**
Candle
**erledigt Mission 26 der Normal-Kampagne und kauft sie für 3.500 Punkte**
Chakka
**erledigt Mission 26 der Normal-Kampagne und kauft ihn für 3500 Punkte**
Sasha
**erledigt Mission 20 der Normal-Kampagne mit 1.000 Punkten**
Lash
**erledigt Mission 26 der Normal-Kampagne mit 1.000 Punkten**
Advance-Warpaper
**kauft es für einen Punkt, wenn Ihr das "Advance Wars"-GBA-Modul im Schacht habt**
Advance-Warpaper 2
**kauft es für einen Punkt, wenn Ihr das "Advance Wars 2"-GBA-Modul im Schacht habt**
Hachis Landkarte
**kauft sie für einen Punkt, wenn Ihr das "Advance Wars"-GBA-Modul im Schacht habt**
Lashs Landkarte
**kauft sie für einen Punkt, wenn Ihr das "Advance Wars 2"-GBA-Modul im Schacht habt**
Nells Landkarte
**kauft sie für einen Punkt, wenn Ihr das "Advance Wars"-GBA-Modul im Schacht habt**
Strums Landkarte
**kauft sie für einen Punkt, wenn Ihr das "Advance Wars 2"-GBA-Modul im Schacht habt**
Mission 11
**besetzt in Mission 10 das HQ östlich Eurer Basis**
Mission 14
**besetzt in Mission 13 die Stadt in der nordöstliche Ecke**
Mission 17
**durchsucht in Mission 16 die Stadt ganz im Südosten**
Alternative Offiziers-Uniform
**bringt Euren kommandierenden Offizier auf Level 10**
Alternatives Kostüm
**bringt einen beliebigen Offizier auf Level 10**
Sound-Zimmer
**erledigt die normale Kampagne und kauft Hachis Laden leer**
Charakter-Hintergründe
**sobald Ihr die Kampagne durchgespielt habt, werden die Hintergründe der drei meistgenutzten Kommandeure verfügbar**
Oozium
**erledigt Mission 22 und kauft Oozium von Battle-Maps**
Gallerie
**komplettiert die normale Kampagne und kauft sie für 2.000 Punkte**
Von Bolt
**nachdem Ihr den 'Hard Combat'-Modus durchgespielt habt, könnt Ihr ihn kaufen**
Spezialkarte
**haltet die Schultertasten, wenn ihr im Karten-Design-Modus seid**
Flak
**kauft ihn nach Mission 26 für 1.000 Punkte**
Grimm
**kauft ihn nach Mission 20 für 1.000 Punkte**
Sasha, Grimm & Javier
**erledigt Mission 22**

**Beförderung leichtgemacht:**
Um eine billige Beförderung abzustauben, beginnt Ihr eine neue Kampagne und erledigt die ersten beiden Level mit Jake. Jedesmal, wenn Ihr eines der Level gewinnt, erhaltet Ihr 300 Erfahrungspunkte. Wiederholt jetzt diese beiden Level, indem Ihr immer wieder eine neue Kampagne mit Jake startet. So bringt Ihr den Kommandeur auf Level 10 und könnt Ihn mit dem antrainierten Level auch in sämtlichen anderen Modi nutzen.

# LUMINES



**Licht ins Dunkel:**
Im PSP-Knobelknaller gibt es jede Menge zusätzliche Charaktere und Skins freizuschalten. Unser Kasten zeigt Euch, wann und wie Ihr die Belohnungen bekommt.

Charakter 23
**löscht bei 'Time-Attack-60' 50 Formationen**
Charakter 24
**löscht bei 'Time-Attack-180' 150 Formationen**
Charakter 25
**löscht bei 'Time-Attack-300' 250 Formationen**
Charakter 38
**löscht bei 'Time-Attack-600' 500 Formationen**
Charakter 39
**schlagt den Computer auf Level 1**
Charakter 40
**schlagt den Computer auf Level 2**
Charakter 41
**schlagt den Computer auf Level 3**
Charakter 42
**schlagt den Computer auf Level 4**
Charakter 43
**schlagt den Computer auf Level 5**
Charakter 44
**schlagt den Computer auf Level 6**
Charakter 45
**schlagt den Computer auf Level 7**
Charakter 46
**schlagt den Computer auf Level 8**
Charakter 47
**schlagt den Computer auf Level 9**
Charakter 48
**schlagt den Computer auf Level 10**
Skin: '45 Grad'
**Puzzle-Modus durchspielen**
Skin: 'Japanischer Stil'
**schlagt den Computer auf Level 1**
Skin: 'Automobil-Industrie'
**schlagt den Computer auf Level 2**
Skin: 'Gib meine CD zurück!'
**schlagt den Computer auf Level 3**
Skin: 'Nachtvogel singt'
**schlagt den Computer auf Level 4**
Skin: 'Mekong'
**schlagt den Computer auf Level 5**
Skin: 'Whoop-De-Doo'
**schlagt den Computer auf Level 6**
Skin: 'Der Spion der mich liebte'
**schlagt den Computer auf Level 7**
Skin: 'Brash'
**schlagt den Computer auf Level 8**
Skin: 'Chinesisches Restaurant'
**schlagt den Computer auf Level 9**
Skin: 'Mondlicht'
**schlagt den Computer auf Level 10**
Skin: 'Blechspielzeug'
**schlagt den Computer auf allen Levels**
Skin: 'Roundabout'
**Level 8 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Shake ya Body'
**Level 16 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Just'
**Level 28 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Soulmusic'
**Level 32 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Dunkles Flußufer'
**Level 36 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Aback'
**Level 40 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Da Di Do'
**Level 52 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Sommerferien'
**Level 60 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Big Elpaso'
**Level 70 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Meine Generation'
**Level 75 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Meguro'
**Level 80 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Aufstehen und gehen'
**Level 90 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Flieg in den Himmel'
**Level 95 im Challenge-Modus erreichen**
Skin: 'Lichter'
**Level 100 im Challenge-Modus erreichen**

# METEOS



**Goodies, Boni & Geschenke:**
Wer das DS-Denkspiel fleißig zockt, entdeckt alsbald zahlreiche Belohnungen in Form von freischaltbaren Planeten, Waffen und Sound-Sets. Dieser Kasten stellt die interessantesten Features vor.

Planet Florias
**spielt länger als 5 Stunden**
100 Element-Meteos
**beendet einen '100-Meteo-Krieg' in weniger als 10 Sekunden**
100 Eisen-,Blitz-, Zoo- & Kräuter-Meteos
**spielt drei 'Wireless'-Partien**
Kreuzbombe
**erreicht das 'wahre' Ende der 'geraden' Route**
Eraser-Waffe
**holt Euch fünf andere Spieler-Profile**
Fury-Hammer-Waffe
**spielt die Multi-Route zum ersten Mal durch**
Rauchbombe
**erlangt 100.000 Punkte in einem 5-Minuten-'Zeitkrieg'**
seltene Metalle fusionierbar
**spielt eine beliebige Route neunmal mit unterschiedlichem Ende**
Anasaze Sound-Set
**spielt die Wahl-Route durch**
Cavious Sound-Set
**spielt mindestens eine Stunde**
Layazero Sound-Set
**gewinnt einen 1.000 Meteo-Krieg in weniger als 3 Minuten**
Luna Sound-Set
**100 Dunkel-Meteos**
Bavoom Sound-Set
**500 Luft-Meteos**
Brabbit Sound-Set
**sammelt mehr als 10.000 Meteos**
Dawndus Sound-Set
**500 Zoo-Meteos**
Firim Sound-Set
**200 Feuer-Meteos**
Forte Sound-Set
**500 Erd-Meteos**
Gigagush Sound-Set
**1.000 Eisen-Meteos**
Globin Sound-Set
**1.000 Zoo-Meteos**
Grannest Sound-Set
**200 Eisen-Meteos**
Gravitas Sound-Set
**500 Blitz-Meteos**
Henedevor Sound-Set
**200 Dunkel-Meteos**
Hotted Sound-Set
**1.000 Feuer-Meteos**
Jeljel Sound-Set
**500 Feuer-Meteos**
Lastar Sound-Set
**1 Zeit-Meteos**
Luna=Luna Sound-Set
**100 Dunkel-Meteos**
Megadom Sound-Set
**200 Blitz-Meteos**
Mekks Sound-Set
**500 Eisen-Meteos**
Freaze Sound-Set
**spielt die Wahl-Route viermal mit unterschiedlichem Ende durch**
Oleana Sound-Set
**200 Wasser-Meteos**
Starri Sound-Set
**1 Seelen-Meteos**
Subordion Sound-Set
**300 Dunkel-Meteos**
Thirnova Sound-Set
**300 Glanz-Meteos**
Vubble Sound-Set
**1.000 Wasser-Meteos**
Wiral Sound-Set
**100 Glanz-Meteos**
Wuud Sound-Set
**500 Kräuter-Meteos**
Yooj Sound-Set
**200 Glanz-Meteos**
Intro Sound-Set
**100 Luft-Meteos**
Menü Sound-Set
**300 Blitz- & 300 Kräuter-Meteos**
Sternenreise Sound-Set
**300 Erd- & 300 Eisen-Meteos**
Abspann Sound-Set
**je 100 normale Meteos pro Sorte & je ein Seelen- und Zeit-Meteos**

# BACK ISSUES

Jede MAN!AC kostet 5 Euro, der Versand ist kostenfrei.

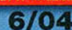

12/03


2/04


3/04


4/04


5/04


6/04


8/04


9/04


10/04


11/04


1/05


2/05


3/05


4/05

5/05

6/05

7/05

8/05

9/05

10/05

## BESTELL COUPON

*Im Internet unter www.maniac.de*

**Nachbestelladresse:**

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je 5 Euro inkl. Versand. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

**SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:**

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4/01 | 6/01 | 7/01 | 8/01 | 9/01 | 10/01 | 11/01 | 12/01 | 1/02 | 2/02 | 3/02 |
| 5/02 | 6/02 | 7/02 | 8/02 | 9/02 | 3/03 | 6/03 | 7/03 | 8/03 | 9/03 | 11/03 |
| 12/03 | 2/04 | 3/04 | 4/04 | 5/04 | 6/04 | 8/04 | 9/04 | 10/04 | 11/04 | 1/05 |
| 2/05 | 3/05 | 4/05 | 5/05 | 6/05 | 7/05 | 8/05 | 9/05 | 10/05 | | |

**BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!**

# Es war einmal...

## MAN!AC VOR 10 JAHREN




Obwohl die MAN!ACs in den Previews einen Blick auf "Resident Evil" werfen, schafft es die hölzerne Marionette Pinochhio auf das Cover. Die MAN!AC feiert ihren zweiten Geburtstag. Wir staunen über Olli Ehrles Haarpracht, Roberts braves Auftreten und Andreas' sexy kurze Jeans-Hose. Die umstrittensten Tests in den zwei Jahren: Wegen knapp überdurchschnittlichen Wertungen für "Need for Speed" (3DO) und "Alien vs. Predator" (Jaguar) gab's heftige Leserproteste. Im Testsektor heimst der SNES-Hüpfspaß "Diddy's Kong Quest" unglaubliche 90% ein. Für die 32-Bit-Konsolen erscheint jedoch meist nur Murks. Auch die deutsche Version von "Tekken" erhält lediglich eine schlappe 76% Spielspaßwertung. In der Retroecke beäugt Martin Segas Master System.

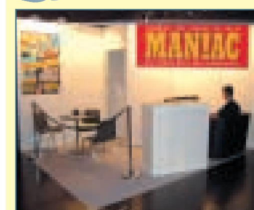
## ANZEIGEN-GALERIE

### WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN




Unheimlich oder putzig, das ist hier die Frage: Während Capcom den PS2-Hit "Resident Evil 4" düster bewirbt, lockt EB-Games mit Namcos zuckersüßem "We Love Katamari" neue Käuferschaften.

## DAS LETZTE...




Da hockt er, der Thomas. Emsiger MAN!AC-Redakteur. "Ob jemand an unseren Stand an der Games Convention in Leipzig kommen mag?", fragt er sich mit ernster Miene. Doch seine Bedenken waren umsonst: Unzählige Zocker schauten vorbei – wir bedanken uns herzlich.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), viSdP
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf)
**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch (mg)

**Redaktion:** Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
**Internet:** www.maniac.de
**Redakteurs-Karikaturen:** Glenn M. Bülow
**Tipps & Tricks:** 0190/88241228 (1,86 €/Min)

**Abo-Service**
**Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de**
**Abocoupon siehe Seite 129**
**Nachbestellungen**
**im Internet unter www.maniac.de**

**Layout:** Andrea Danzer, Wolfgang Müller
**Titelmotiv:** "Mortal Kombat Shaolin Monks" © Midway
**Produktion:** Andreas Knauf
**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
**Druck:** Dierichs, Kassel

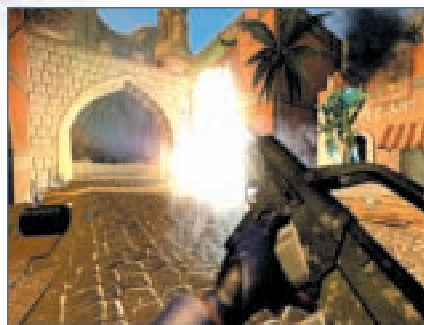

**Geschäftsführer:** Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.




# NEXT T!ME 12/2005

Jetzt erst recht: In der letzten Ausgabe schon angekündigt, servieren wir Euch nächstes Mal definitiv das große **Xbox-360-Special**. Außerdem besuchen die MAN!ACs in Amsterdam Microsofts 'X 05'-Event, wo sie sich durch die Welten von **Gears of War** und **Perfect Dark Zero** ballern und auf einer grünen **Kameo**-Wiese ein Paar Blumen pflücken. Im Testsektor drücken wir aufs Gaspedal und lachen über lahme Bullen in **Need for Speed: Most Wanted.** Shoot'em-Up-Enthusiasten beglücken wir mit **Raiden 3**. Lecker: 16 Extended-Seiten gibt's nur beim MAN!AC-Bäcker.



Öffnet sich uns eine perfekte Spielewelt? Die neue Konsolengeneration rückt näher und wir rücken Rares Ballerhit "Perfect Dark Zero" auf die Pelle.

## Auf der MAN!AC-DVD:

- **Ridge Racer 6 PGR 3** – Werft einen Blick auf unsere runde Disc, damit Ihr wisst, was die NextGen-Rasereien in Bild und Ton taugen.
- **Großes TGS-Special** – Erfahrt sensationelle Details von Nintendos Revolution und wandert mit uns virtuell durch die faszinierende japanische Messe.
- **Retro-Spaß** – Wo hört Retro auf? Wir nähern uns langsam aber sicher der aktuellen Konsolengeneration und stellen Euch eine erfolgreiche 32-Bit-Konsole vor.

**Ab Freitag, den 28. Oktober**

## INSERENTEN